Micro NEWS

GRAND PRIX 500 2

ÇA DECOIFFE !

ISSN EN COURS

ECHECS ET MICRO : L'ORDINATEUR CHAMPION DU MONDE ? ● MINDSCAPE, DU GRAND SPECTACLE ● SAMOURAI MICRO SPECIAL NINTENDO ● NOUVEAU : SCREEN CHOCS & CONSTRUCTION SET

T 2843 - 45 - 25,00 F

MARS 1991 / N°45

BELGIQUE : 183FB - SUISSE 7,80FS - CANADA : $ 6,50

Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta télé. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle !

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son dément, 32 couleurs parmi 4096... une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche

990F TTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

* Prix public généralement constaté.

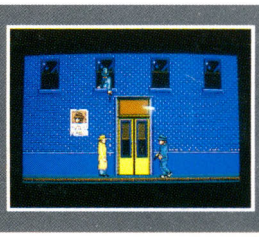
Elle est d'enfer

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

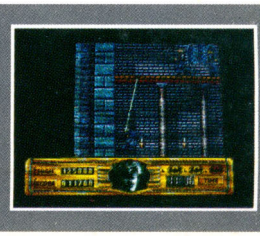
Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Péritel, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin Rubber » sur cartouche.

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN



AMSTRAD



SOMMAIRE

NEWS 6
MAJOR THOMSON 28
CAPITAINE PIXEL 30
ABONDOS 34
DOSSIER ECHECS + CONCOURS 37
3615 MICRONEWS : TELECHARGEZ .. 45
TOPS & SOFTS 48
CONSTRUCTION SET 70
SAMOURAI MICRO 72
VRAI OU FAUX ? 81
CONSOLES 82
TOP SECRET 100
PETITES ANNONCES 108
STEPHANIE 118
BARGON ATTACK 120
ROSIE ZOUNETTE 122
BLAGUES & SOLUTIONS DES JEUX.. 125
LA COLLEC' 126
SCREEN CHOCS 128
DERNIERE MINUTE 130

LE GRAND CHAMBARDEMENT

Chose promise, chose due, Micro News se métamorphose dès ce numéro pour mieux vous satisfaire. Certaines rubriques disparaissent - *Prof ST & Doc Amiga* et *Sex Machines* -, d'autres font leur apparition - *Construction Set* et *Screen Chocs*. Allez donc découvrir ces dernières et savourez-les sans modération... Nous attendons vos remarques et suggestions pour la suite des événements.

Outre les changements dans les rubriques, voyons ce que vous réserve le numéro 45 : une virée au vert dans un coin reculé de Grande-Bretagne avec l'équipe de Mindscape - du grand spectacle, comme vous pourrez vous en rendre compte par vous-même ! En passant, un petit salon anglais méconnu et pourtant très original... Puis *Imagina*, l'univers de l'image de synthèse - la part du rêve... Un *Abondos* qui grandit et vous propose désormais une page de DOS du joueur ; des *Tops & Softs* nouvelle formule comme s'il en pleuvait ! Et enfin un *Samouraï Micro* tout frais sorti d'un lifting sérieux via les consoles et tout particulièrement Nintendo.

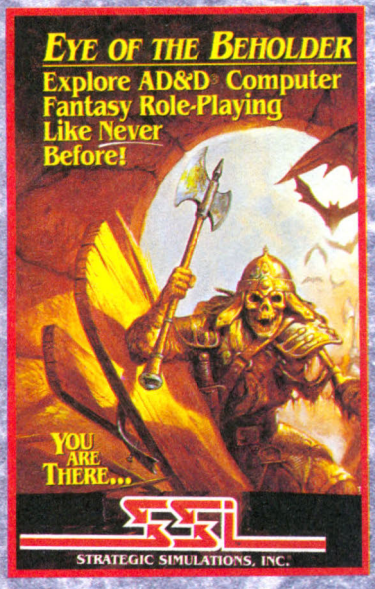
J'oubliais notre dossier du mois sur les *Echecs et la Micro*. Bourré d'infos et d'interviews, ce tour d'horizon vous propose également un concours...

Bonne découverte et bonne lecture !

Georges Brize

Couverture : Jean Mineraud

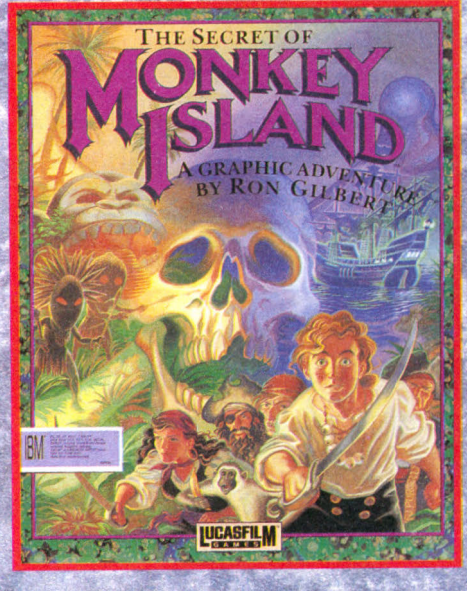
L'AVENTURE S



EYE OF THE BEHOLDER

"Une légende raconte qu'une conspiration entre criminels aurait lieu dans les égouts de la ville. Si cela est vrai, nous les détruirons !"

Disponible sur
- Amiga
- IBM PC

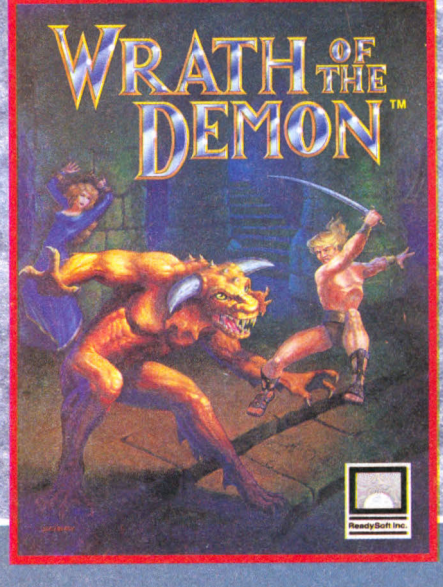


SECRET OF MONKEY ISLAND

"Guybrush veut devenir le pirate le plus redoutable des Caraïbes. Préparez-vous à affronter les pirates soûls et les experts en escrime. Mais ne craignez rien pour votre vie. Dans ce jeu vous pourrez seulement mourir de rire."

Exigez la version française !!

Disponible sur
- Atari ST
- Amiga
- IBM PC



WRATH OF THE DEMON

"Débarrassez le royaume d'un démon maléfique et de ses créatures, sauvez la princesse et aidez votre roi à retrouver son honneur. Parcourez des grottes, des marécages etc... avant d'atteindre l'étape finale... le combat contre le Démon lui-même."

Disponible sur
- Atari ST
- Amiga
- IBM PC
- Amstrad

Enterta
Soft

Jeux disponibles dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

ANS LIMITES...

KILLING CLOUD

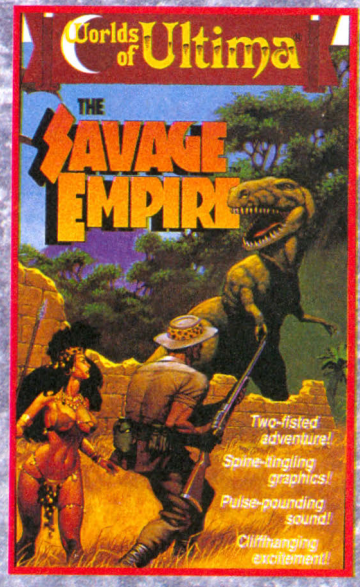
"La ville s'apprête à vivre les moments les plus terribles de son histoire. Elle est en effet sous un nuage toxique qui a décimé la moitié de la population..."

Disponible sur
- Atari ST
- Amiga

THE SAVAGE EMPIRE

"Projeté par accident dans le passé, vous cherchez à rejoindre le présent. Mais ce passé est bien lointain, peuplé d'hommes préhistoriques au caractère primaire, de sauriens sanguinaires et de termites géantes."

Disponible sur
- Atari ST
- Amiga
- IBM PC

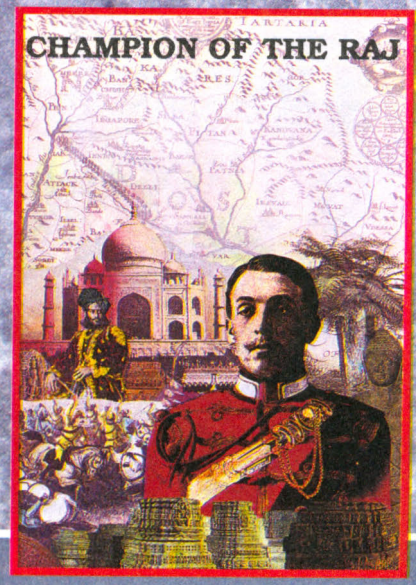


CHAMPION OF THE RAJ

"L'Inde au début du XIXe siècle. L'autorité de l'empereur commence à diminuer. Tout le monde essaie de s'emparer du pouvoir. L'avenir de l'Empire est entre vos mains."

Disponible sur
- Atari ST
- Amiga
- IBM PC

AdLib SOUND



DES JEUX A GRAND SPECTACLE !

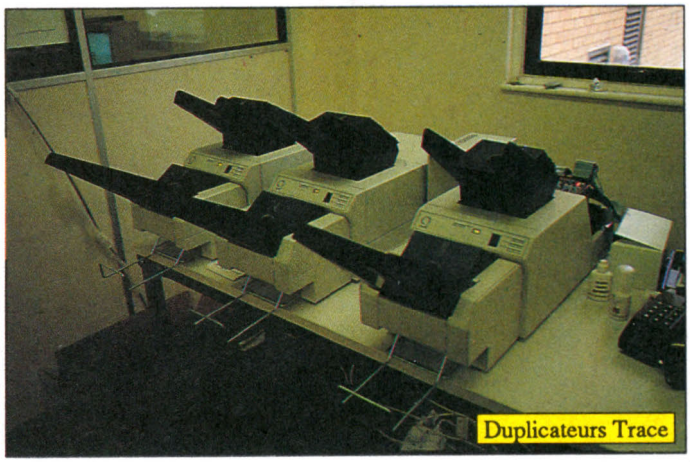
La ferme

Les stocks

Mindscape ou l'échappée belle... vers les théâtres de la vie moderne. La nôtre...

C'est curieux : Il suffit que Micro News aille voir un éditeur pour qu'hommes ou éléments se déchaînent... La guerre du Golfe la dernière fois, la météo ce mois-ci. Atterrissage parmi les chasse-neige, promenade dans la blanche campagne doucement vallonnée. Mindscape Grande-Bretagne, filiale pour l'Europe de Mindscape USA, se tient à l'écart des curiosités intempestives, à mi-chemin entre Londres et Brighton, dans une vaste propriété que l'on atteint en contournant la mare aux canards. Les Anglais aiment se mettre au vert pour concocter leurs softs !

Exactement comme *4D Sports Driving*, l'un de ses derniers sotfs, Mindscape a démarré sur les chapeaux de roues : un million de livres sterling de chiffre d'affaires en 1989, l'année de leur lancement, plus du triple l'année suivante ! Les contacts avec d'autres éditeurs se sont multipliés : distribution des produits Origin (*Times of Lore*, *Wing Commander*...), Wesson (*Moonbase*), Three Sixty (*Das Boot*, *Blue Max*), accords de distribution avec les Bitmap Brothers, grandes manœuvres du côté de Nintendo. Enfin, depuis le mois de novembre dernier, Mindscape entretient des relations privilégiées avec The Software Toolworks, éditeur spécialisé dans les softs professionnels. On lui doit notamment la mise sur CD-ROM de la monumentale encyclopédie américaine Grolier et de pas mal d'utilitaires et d'éducatifs.

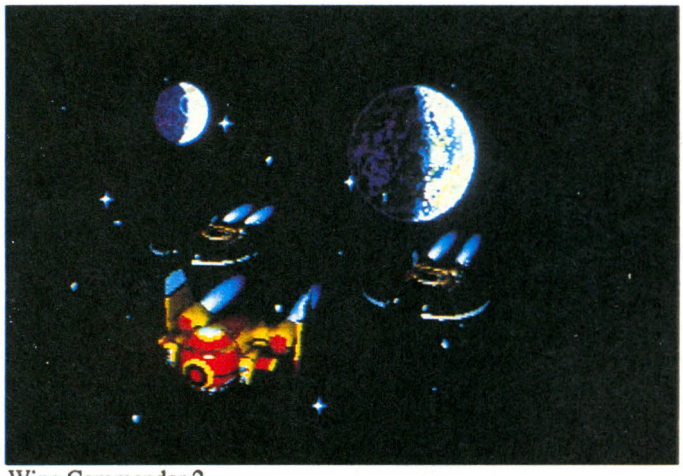


Duplicateurs Trace

Mindscape pourrait se contenter de signer des contrats avec des distributeurs et les laisser se débrouiller pour vendre la marchandise. Ce n'est pas l'avis de Geoff Heath, qui préfère miser sur les relations humaines. Un exemple: c'est Ubi Soft qui commercialise les produits Mindscape. Mais c'est par un directeur français, Emmanuel Denis, que tout transite. Son travail ne se limite pas à jouer les intermédiaires : c'est lui qui se trouve le mieux placé pour sentir le marché français, savoir quelles sont les attentes des clients et comment ils réagissent face à tel ou tel soft. Il joue en somme un rôle de conseil car un jeu qui a connu le succès dans un pays ne le rencontrera peut-être pas ici. Pourquoi? Parce que la mentalité des gens n'est pas la même partout...

Second objet de leur incommensurable sollicitude : le client, c'est-à-dire vous ou moi. Mindscape ne laisse pas tomber un pingouin une fois qu'il a acheté la boîte. Et d'abord, la boîte et son contenu ont été maintes et maintes fois vérifiés. A la production pour commencer : une batterie de machines à dupliquer crachent un millier de copies à l'heure et dans sept formats. C'est qu'il y en a des ordinateurs différents à servir ! Pour les Commodore C64 qui ronronnent encore en grand nombre en Allemagne (mais aussi en France), il faut écrire sur des disquettes 5"14 simple-face. Les PC les utilisent en double-face et parfois en haute densité... Et puis il existe une kyrielle de 3"1/2 ST, Amiga et PC, là encore en haute densité pour certains softs comme *Wing Commander*, vendu sur trois disquettes 1,44 Mo hypercompactées. Impossible de trouver mieux que leurs machines à dupliquer, des Trace flambant neuf. De temps à autre, Geoff Shine, celui qui règne sur les stocks, prélève une disquette. Largeur des pistes, puissance du signal magnétique - tout est testé ! Du coup, les retours pour cause de plantage sont rares...

Même les cartes de garantie sont épluchées. On en apprend des choses sur un soft avec seulement trois lignes de commentaires vite griffonnés ! Il y a ceux qui aiment et ceux qui ne se gênent pas pour dire ce qu'ils pensent.



Wing Commander 2

Wing Commander 2

QUAND MA PORSCHE RIT, MA FERRARI AUSSI

Pour Mindscape, les temps se révèlent désormais mûrs pour ouvrir l'ère nouvelle du jeu vidéo et lui donner la même place, parmi les loisirs, que le cinéma ou la télévision. La montée en puissance des ordinateurs le permet. Et ceux qui ne pourront pas suivre décline-ront inéluctablement... Atari, avec son ST qui a du mal à se renouveler et dans une moindre mesure Commodore - avec son Amiga - devraient se sentir visés.

La machine qui monte, de l'avis de tous les éditeurs : sans aucun doute le PC. Il a pour lui de la RAM à foison, une grande rapidité et de la puissance. Belle revanche pour une bécane qui incitait encore au ricanement il y a deux ans, avec ses processeurs poussifs, les quatre couleurs hideuses de son écran CGA et le son... l'horreur. Désormais, avec une configuration musclée (AT, disque dur et écran VGA), il assure. Encore faut-il pouvoir se l'offrir. En Angleterre comme en France, il faut compter 15 000 F pour un PC digne de ce nom, avec un peu de rab pour une carte sonore."On a été surpris, en lisant les cartes de garantie, de voir sur quelles machines jouent nos clients, s'étonne Philip Harrison, le responsable des développements. Ils ont des PC haut de gamme, des 386 rapides et même des 486 !" Tirer une bourre sur *4D Sports Driving* avec une Lamborghini à 33 MHz et un turbo à base de coprocesseurs arithmétiques, ça en jette!

PLACE AUX JEUX !

Objet de toute la sollicitude de Mindscape (et d'autres éditeurs aussi) : le CD-ROM. On en parle tellement qu'il finira quand même par arriver sur tous les micros avec la même incontournabilité que le lecteur de disquettes. Une simple question de gros sous ! De même que le lecteur laser n'a décollé qu'en abaissant ses prix, le CD-ROM se démocratisera en procédant de même. Pour l'instant, les dictionnaires, encyclopédies et autres banques de données représentent l'essentiel des softs... Des jeux, cependant, sont déjà prêts. Mindscape propose une compilation CD-ROM comprenant foison de titres signés The Software Toolworks : *Chessmaster 2000*, *Gin King* (un jeu de cartes), le jeu chirurgical *Life and Death*, *Beyond the Black Hole* et un jeu d'action, *Bruce Lee Lives*.

A vrai dire, le disque laser ne sert que de vaste support pour ces jeux qui tiennent sans trop de mal sur un disque magnétique classique (floppy ou disque dur). On en attend bien davantage du CD-ROM et de ses capacités phénoménales. Dans quelques années, des milliers d'images y seront stockées, des heures de son et des animations qui reléguerons les softs d'aujourd'hui dans le même tiroir que les films saccadés de la fin du siècle dernier. En attendant, Mindscape occupe le créneau et donne au client de quoi patienter.

LORICIEL NEWS LORICIEL NEWS

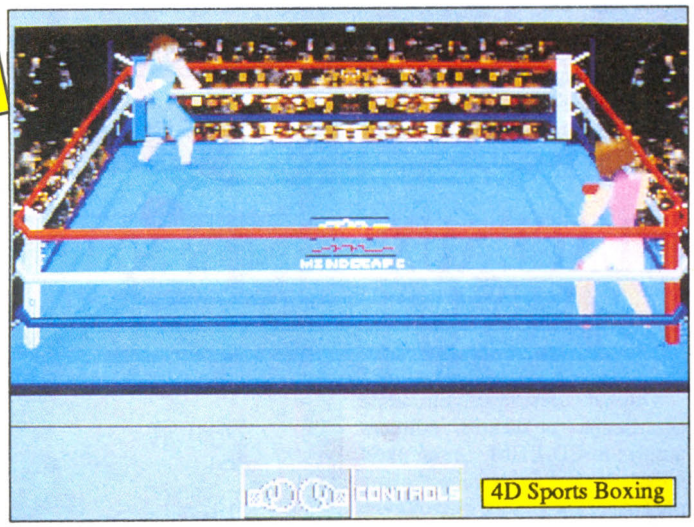
LORICIEL

SI VOUS ÊTES

INDÉPENDANT
NDÉPENDANT
ON ASSISTÉ
YNAMIQUE et DÉTERMINÉ
XPÉRIMENTÉ
ROGRAMMEUR ou GRAPHISTE
NERGIQUE, CRÉATIF
ORMAL
ISPONIBLE
MBITIEUX et PASSIONNÉ
OCTURNE ou DIURNE
RÈS BON
ÉRIEUX

LORICIEL recherche pour son département édition, en indépendants, des programmeurs sur PC, ST, AMIGA, AMSTRAD CPC et des graphistes animateurs. Si vous êtes intéressé(e), adressez votre CV à : LORICIEL, DEPARTEMENT EDITION Réf. : MN 05/90 81, rue de la Procession 92500 RUEIL

LORICIEL S.A.
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
EDITION : 47 52 11 33
DISTRIBUTION : 47 52 18 18



4D Sports Boxing

4D Sports Boxing

Le CD-ROM possède un autre avantage. Il libère enfin le disque dur des softs voraces en mémoire de masse. Un monstre comme *Wing Commander*, lorsqu'il s'étale de tous ses octets dûment décompressés, bouffe mine de rien 5,5 méga-octets ! Une demi-douzaine de softs du même acabit et tableurs et traitement de texte ne trouveront plus un seul secteur libre pour y loger des fichiers. Pire, une belle collection de jeux exigera l'acquisition d'un disque dur rien que pour l'héberger. Ce qui n'est pas donné ! Le lecteur CD-ROM non plus, mais cela ne saurait durer... Si les prix baissent autant que pour les lecteurs laser audio, on pourra espérer - rêvons - en trouver au prix d'un vulgaire drive 3"1/2.

Wing Commander, le chef-d'œuvre d'Origin, se présente comme le jeu qui se rapproche le plus de ce que seront les divertisssements micro-ludiques du futur, avec une animation proche du cinéma et des graphismes en 3-D détaillés. Deux disques de missions secrètes attendent derrière les fagots. Et dès le mois de juin, **Wing Commander 2**, la Vengeance des Kilrathi, sortira avec des graphismes encore plus fins et en français - s'il vous plaît! Dans cette nouvelle version, les vaisseaux confédérés possèdent un poste de tir à l'arrière et des canons laser montés sur tourelles orientables. Un système d'intelligence artificielle (qui veut des prothèses?) ajuste le niveau du combat à celui des joueurs. Mais il vaut mieux ne pas prendre les Kilrathi pour plus bêtes qu'ils ne sont. Surtout qu'il ont mis au point, rien que pour *Wing Commander 2*, des chasseurs furtifs indétectables.

PIANO MA TROPPO

Seconde offensive de Mindscape, les consoles. Des accords ont été signés avec Nintendo pour produire cinq titres par an. Les softs seront aussi adaptés pour les ordinateurs, généralement des 16 bits. Un **Dirty Harry** est en chantier. Ce sera un jeu de stratégie avec une approche cinéma. Entendez par là que le soft s'entrecoupera de séquences animées. *Mad Max* a aussi inspiré Mindscape. Ce jeu d'action ne s'inspirera pourtant guère du film. A peine si on retrouvera les voitures...

Phil Harrison, le chef de produits, ne cache pas son horreur des auteurs tâtillons qui vérifient la conformité d'un jeu pixel par pixel. Michael Jackson et ses interventions *pour Moonwalker*, chez US Gold, ce n'est pas son truc. Pas plus que celles de Warren Beatty qui comparait les couleurs de *Dick Tracy*, de Titus, nuancier à la main... Mindscape s'est simplement engagé à respecter l'esprit *Mad Max* et encore!

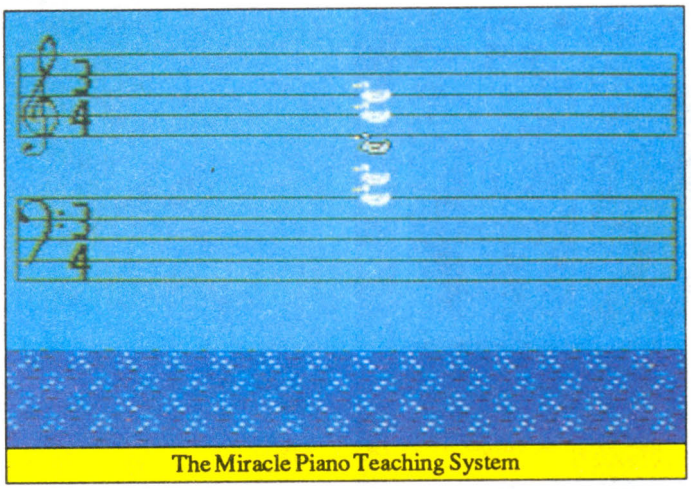
"Travailler avec les Japonais est très particulier, reconnaît Vip Patel, le directeur des ventes. Ils ne signent jamais un contrat à la légère. Il faut prendre le temps, gagner leur confiance." Bref, il faut être japonais. Mindscape l'a compris, en confiant toutes les négociations à un Nippon. Echange de bon procédés : la firme jouit d'une incroyable cote auprès des héritiers des samouraïs en raison du niveau élevé de leurs jeux. Comme quoi la qualité paie !

L'enjeu se révèle de taille. Rien qu'aux Etats-Unis, il en existe 28 millions. En France, on a pas fini de compter tout ce qui est parti à Noël par camions pleins.

Le plus important produit de cette collaboration Mindscape-Nintendo sera davantage qu'un soft puisque c'est tout un ensemble clavier plus logiciel. Son nom : **The Miracle Piano Teaching System**, en clair, le système miracle d'apprentissage du piano. Il s'agit d'un clavier stéréo de quatre octaves avec 49 touches sensitives qui réagissent à l'impact du doigt, un casque, une prise Midi (qui ouvre *The Miracle* aux ordinateurs) et une pédale pour soutenir la note. C'est The Software Toolworks qui a développé le clavier, son interface avec le système NES Nintendo et la cartouche.

The Miracle

Grâce à des algorithmes d'intelligence artificielle, *The Miracle* détecte les points faibles du musicien en herbe et oriente les répétitions en ce sens. Il proposera par exemple un morceau et analysera comment le joueur l'a interprété. Si ça coince du côté des basses, il fera travailler la main gauche. En revanche, si le ton sonne bien mais que la cadence n'a rien d'infernal, il essaiera de développer le sens du rythme. On est loin, on le voit, du cataclysmique clavier Amstrad qui, en catimini, "corrigeait" une note discordante à l'insu du joueur. Lequel ne se rendait compte de rien et


The Miracle Piano Teaching System

Captain Planet

ne risquait pas de progresser...

Cette méthode miracle devrait être disponible après les vacances ; aux Etats-Unis, elle sera vendue 300 dollars environ. Rien n'interdit d'écrire dès maintenant au Père Noël.

LES FILLES AUSSI

Paperboy avait connu un énorme succès sous le label Elite, plus de 900.000 exemplaires vendus ! Même ravalé au rang des budgets, il a encore tenu la première place. Un vrai filon. La cause? "C'est un des rares jeux qui plait aussi bien aux garçons qu'aux filles..." remarque Vip Patel qui déplore le peu d'empressement de la gent féminine à tâter du joystick (et sans allusions graveleuses je vous prie !).

Pourquoi boudent-elles les softs? A cause des jeux guerriers qui s'adressent en priorité aux petits mâles? De l'ambiance bébé-macho qui entoure encore le jeu vidéo (et la presse micro soit dit en passant) ? Parmi les jeux de réflexion, seul *Tetris* avait défrisé les dames. Rien que parce que cela doublerait leur clientèle potentielle, les éditeurs aimeraient bien savoir ce qui se passe dans la tête des nymphettes, pourquoi elles boudent la plupart des softs. Un pont d'or attend le fin psychologue qui éveillera les minettes aux plaisirs de la manette !

Un **Paperboy 2** verra le jour d'ici peu, toujours occupé à livrer ses journaux, gentil et propre sur lui. Version 2 oblige, le jeu sera plus riche, avec des maisons différentes et des clients plus variés (certains particulièrement irascibles). Les rues de la ville adopteront des tracés moins linéaires, et le Paperboy 2 pourra bifurquer aux croisements et s'aventurer dans des quartiers mal famés.

Voilà le premier jeu Mindscape pour Famicom, la console 16 bits de Nintendo. Il sortira aussi sur les systèmes 8 bits, y compris sur Game Boy. Enfin, presque tous les ordinateurs seront servis.

SOUPE A LA TORTUE

Incroyable mais... vrai ! Aux Etats-Unis, les *Tortues Ninjas* sont en perte de vitesse, battues à plate couture par un certain *Captain Planet*. Six millions de kids yankees se délectent chaque semaine de ses exploits. Il ne devrait pas tarder à débarquer chez nous et balayer de nos écrans les barbants chéloniens. Ils n'auront pas duré longtemps, ceux-là, les softs non plus d'ailleurs. Question perfide : *Captain Planet* ne risque-t-il pas, à son tour, d'être viré manu militari par quelque autre héros du futur d'ici et maintenant ? "Aucun risque, assure Vip. **Captain Planet**, c'est du béton. Un sujet en or, inusable. C'est LE héros des années 90, il tiendra le coup jusqu'à l'aube du 21ème siècle." Le thème ? Gaïa, l'esprit de la Terre, en a sa claque des tombereaux d'ordures et des pollutions en tous genre qui étouffent la planète. Elle remet des anneaux magiques à cinq enfants : Wheeler l'Américain, Linka la Russe, Gi l'Asiatique, Kwame l'Africain et Ma-Ti la Sud-Américaine. A chacun son élément, la terre, le feu, l'eau et le vent auxquels s'ajoute un pouvoir nouveau : la force du cœur. La petite équipe se retrouve chaperonnée par un superhéros né d'un nuage d'énergie : Captain Planet. C'est beau, c'est grand, c'est surtout typiquement américain... De quoi se faire pardonner tous les Exxon Valdez et leurs marées noires venues et à venir.

Les parents s'en retrouveront enchantés. Voilà qui change des shoot'em up débiles ou des tortues speedées. Sauver la planète de la pollution, ça vous meuble autrement l'esprit que descendre des hordes d'aliens en sirotant un coca. Quoique... Les écomonstres n'arborent pas tellement un look d'angelots. Il y a là des faces de rats qui prennent plaisir à tout saloper, un financier véreux qui ne recule devant aucun moyen pour piller la planète, même au prix de la disparition d'espèces animales ou de coupes à blanc dans les forêts. Il y a aussi l'affreux Dr Blight, aidé par le non moins affreux Mal (qui déprave la science en la retournant contre la nature) et un nain hideux qui se délecte de la radio-activité. Le plus pernicieux : un certain Zarm qui séduit les foules avec la technologie - qui les perdra !

Mindscape a joué à fond la propagande écologique en utilisant du papier recyclé pour les boîtes du soft ; elles contiendront des infos sur la protection de la nature et les coordonnées des principaux mouvements de protection de l'environnement. A condition qu'ils ne sentent pas trop le soufre. Le WWF y sera, mais Greenpeace? Suspense...

Captain Planet bouffera de la soupe à la tortue à la prochaine rentrée. Il sera adapté sur tous les ordinateurs, même les 8 bits, et sur console Nintendo.

Autre bonne nouvelle : Mindscape a acquis les droits du dessin animé *Les Chevaliers du Labyrinthe*. Les versions PC, Amiga et Atari seront développées en Angleterre, mais c'est au Canada que la version Nintendo verra le jour, sous le label Mindscape bien entendu.

L'ULTIME ULTIMA

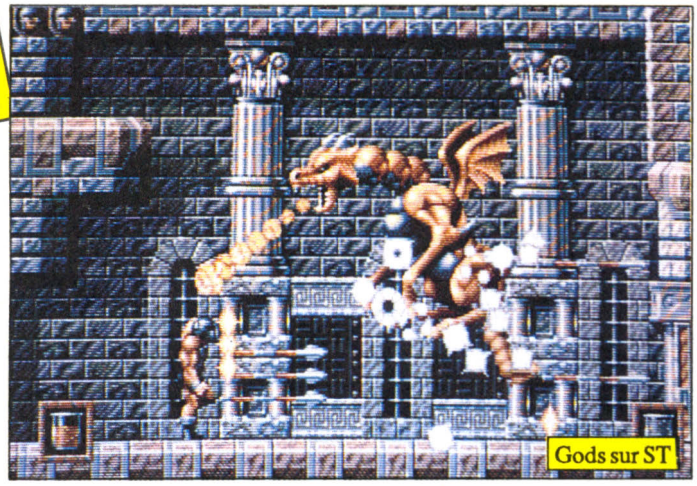
La sortie d'un *Ultima* constitue toujours un événement. Le dernier en date, **Martian Dreams**, septième du nom, se présente comme un jeu de rôle qui commence à la fin du siècle dernier, en 1893 exactement. On y retrouve l'ambiance des bouquins de Jules Verne ou de Herbert George Wells, qui apparaît d'ailleurs dans le soft. Ah, l'ère des ébénisteries en bois rehaussées de cuivre, des cadrans en porcelaine et de l'électricité mal domptée... Toute une époque ! Le joueur rencontrera les numérisations de Thomas Edison, Marie Curie, Théodore Roosevelt, Sigmund Freud, Raspoutine, Lénine et même William Randolph Hearst, le magnat de la presse qui inspira le film *Citizen Kane* mais ne se remit jamais de n'avoir pu acheter Micro News...

L'histoire se déroule sur Mars, à l'époque où certains astronomes pas très futés (Giovanni Schiaparelli puis Percival Lowell) croyaient voir dans les célèbres

Captain Planet

canaux l'œuvre des petits hommes verts. Origin a tenu a recréer la planète rouge comme on l'imaginait à l'époque. Avec des palais de cristal (Lalique ou Daum ?) d'invraisemblables mécanismes métalliques qui crachent feu et vapeur, et des emprunts à l'œuvre graphique de Cornélius Escher. Comment ? Vous ne connaissez pas Escher et ses roulenboules, ses décors relativistes aux géométries insensées et sa cascade en mouvement perpétuel ?

Enfin, *Martian Dreams* sera entièrement traduit en français. En bon français, précisons-le. Rien à voir avec certaines horreurs sémantiques (les écrans de *Times of Lore* sur CPC, le manuel d'*Airborne Ranger* entre autres) que nous avaient infligés divers éditeurs. Pour que ce soit du français de


Gods sur ST

France, Mindscape USA a fait appel au département des langues de l'Université du Texas à Austin. Le frenchie Paris-Texas vaudra-t-il celui des vaux de Loire ?

SOFTS STARS

"Les Bitmap Brothers, ce sont des stars !" affirme Vip Patel. Nul n'en doute. Les accords que Renegade, leur boîte de softs, a passé avec Mindscape se révèlent d'une limpidité édénique : ils font strictement ce qu'ils veulent ! "Comment faire du dirigisme avec des gens qui n'apportent que de bons produits ?" se demande Phil Harrison. La recette Bitmap relève d'une simplicité de bon aloi : on prend un jeu - pas forcément original - et on fignole tout ce qui tourne autour : le graphisme, les sons, la jouabilité. Bref, on fait du boulot fini. Avec **Gods**, présenté par ailleurs dans ce numéro, les Bitmap ont poussé le vice jusqu'à proposer un jeu dont même le concept a été revu à la hausse. Dans la lointaine cambrousse de Mindscape, les Bitmap font figure de vedettes. Même qu'ils sont installé au cœur de Londres, à deux pas de la City. La preuve que le pognon coule à flot et que la créativité ne tarit pas.

Le grand truc de Mindscape, par les temps qui courent, ce sont les **4D Sports**, développés par DSI. Dans cette série, *Driving* bénéficie d'un test dans ce numéro. "Deux à trois mois de boulot rien que pour finaliser l'impression de chute, d'amortisseurs qui s'écrasent..." se souvient Phil. Un tennis se trouve en préparation pour avril ou mai, avec 32 couleurs pour la version Amiga.

4D Sports Boxing, quant à lui, est presque terminé. A première vue une réussite : le boxeur est constitué de volumes géométriques tellement nombreux qu'il n'a rien d'un robot. Les gestes se révèlent extrêmement fluides, précis au millimètre. Un menu permet de déterminer la catégorie du joueur. Quand il est gonflé à bloc, il est vraiment gonflé, comme avec une pompe à vélo. Il prend du volume et ses mouvements deviennent plus lourds. Au cours du combat, on voit par les yeux du cogneur, et là, les coups donnés ou reçus sont foudroyants. Si **4D Sports Tennis** est du même tonneau, ça promet !

Mindscape cache plein de projets dans ses cartons. **Moonstone** mêlera le rôle et l'arcade. Un genre qui n'a jamais été traité de façon satisfaisante. "*Moonstone* sera violent, promet Phil Harrison. Avec du sang et des tripes. Evidemment, pour ne pas tomber dans le gore de mauvais goût, on a désamorcé ce déferlement d'horreurs par de l'humour." De quelle sorte ? Noir ou rouge hémoglobine ? "Disons du Monty Python. Comme dans *Sacré Graal*." Un **Road Commander** (titre provisoire) se trouve aussi à l'étude. Comme son nom l'indique, c'est une version routière de *Wing Commander*.

Les softs, c'est comme la haute couture. On présente toujours dans la froidure de l'hiver la gamme que les accros achèteront en été, voire à l'automne. Le moins que l'on puisse dire, c'est que Mindscape tient une pêche d'enfer. On ne saurait en dire autant de la météo dehors : il neige de plus en plus, les voitures dérapent à tout va. Sur la route de l'aéroport, on roule comme dans *4D Sports Driving*, là où il y a de la glace et ça glisse, et pas qu'un peu !

Bernard Jolivalt

LE LYNX A 990 F !

Depuis le premier février, le prix du Lynx a officiellement été fixé par Atari à 990 F, ce qui le situe à 400 F seulement au-dessus du Game Boy. Nous saluons cette initiative d'Atari qui va en ravir plus d'un ! Le nombre de jeux s'accroît également de jour en jour - 17 actuellement - et voici quelques-uns des titres à venir dans le courant du premier semestre : **Warbirds, 720, Baseball, Pinball Shuffle, Pac-Land, Dungeons and Dragons...**

Et le *Lynx 2* ? Nous l'avons vu : il est plus compact que le précédent, les boutons ont été inversés et on l'a mieux en pogne.

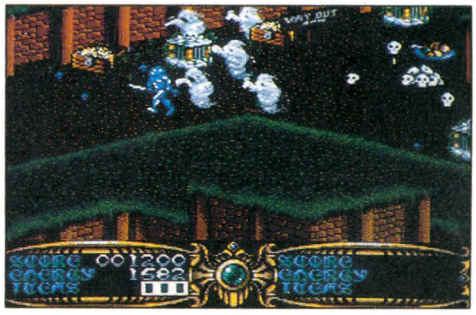
Nouveau Lynx : prix et disponibilité en France inconnus...

Mais les caractéristiques demeurent les mêmes : résolution, taille de l'écran... Alors, quel intérêt, Herr General ? Interrogé à ce sujet, voici ce que nous a confié Dominique Vaché, responsable du département Jeux et Loisirs d'Atari : "*Le Lynx s'est très bien vendu en France : on compte environ 15 000 unités. Ce que l'on nous reprochait, c'était le prix, le manque de logiciels et la taille. Nous venons de remédier aux deux premiers points en baissant le prix de la console et des jeux - 240 francs pour les nouveautés, 190 francs pour les autres - et en annonçant une vingtaine de titres de qualité qui feront leur apparition à raison d'un par semaine. Maintenant, il faut savoir que la nouvelle version du Lynx ne constitue pas une révolution, mais simplement une évolution du produit comme le STF, puis le STE l'ont été pour le ST. Nous avons tenté de corriger les défauts qui nous étaient reprochés, à savoir : la taille de l'appareil jugée trop grande, la disposition des boutons, la prise en mains... L'écran est également mieux protégé contre les chocs. Pour le moment, rien n'a été arrêté - ni la date de commercialisation, ni le prix - mais nous savons d'ores et déjà que nous le mettrons en vente dès que nous serons en mesure d'en produire suffisamment pour satisfaire tout le monde.*"

Conclusion : si vous aviez envie d'une console portable et que vous vous tâtiez, c'est le moment de foncer sur le Lynx. Pour 400 F de plus qu'un Game Boy, vous avez la couleur. Quant à la Game Gear, Virgin ne promet rien avant juin prochain...

QUELLE ARMADA, PAR ODIN !

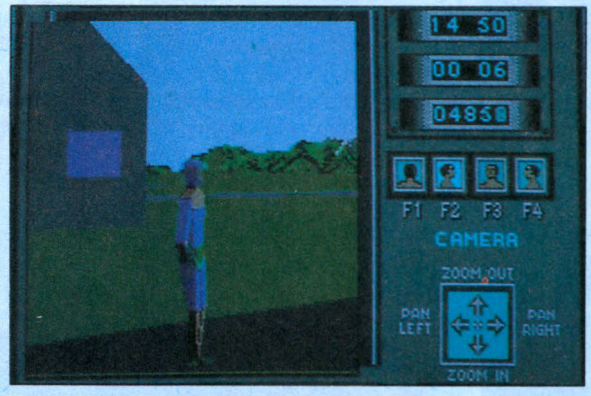
La saga des *Gauntlet* se poursuit avec **Gauntlet 3**, troisième mouture conçue par US Gold, notablement évoluée et enrichie de quatre nouveaux personnages - ce qui porte leur nombre à huit, si je me fie à ma calculette. Kaputt les vues de haut surannées et aplaties !



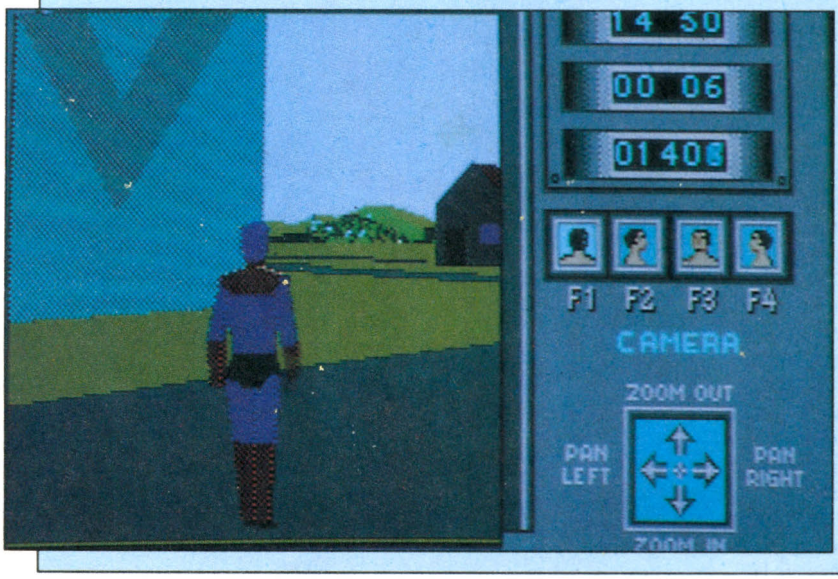
Cette fois, une vision plongeante nous fait percevoir le décor et les protagonistes selon une 3-D généreuse. Unis comme un seul homme derrière leur chef le Sorcier, Thor le guerrier, la Walkyrie, l'Elfe et tous les autres se lancent selon votre choix à l'assaut des générateurs de monstres, qui diffusent leur infâme progéniture sur toute l'étendue du royaume en proie aux forces du Mal. L'intendance est comme de coutume assurée par des coffres dans lesquels puiser moult bonus. Ils reviennent en mars sur Amiga, Atari ST et Amstrad CPC disk.

L'HUMANO VEUT SON ID : ENTITE !

On pensait avoir tout vu dans le domaine de la simulation. Et bien, non ! Voici **Cyber Assault** ou la "simulation d'un humanoïde dans un monde tridimensionnel infini"!



Vous incarnez l'humanoïde en question et devez éviter les obstacles qui se dressent devant vous... Rien de bien excitant pour l'instant ! Mais ce qui surprend le plus, c'est l'animation : vous avez la possibilité de vous voir sous différents angles - ce qui modifie l'éclairage de votre personnage - et même de zoomer. Vous marchez, trottez, courez à votre guise et sautez par-dessus les ruisseaux qui comme par hasard se retrouvent en travers de votre chemin. L'impression de course bénéficie d'un rendu admirable et et la réception sur le sol est dotée d'un réalisme foudroyant !



D'autre part, l'action se déroulant selon un écoulement temporel normal, vous aurez la chance de voir la nuit tomber et le petit jour arriver - l'heure en cours se trouve en haut à droite... Malheureusement, nous n'en savons pas plus sur la finalité du jeu, la démo se bornant à nous montrer l'animation de l'humanoïde et les graphismes en 3-D vectorielle. Mais cela nous laisse présager un jeu original et de qualité... La version achevée ne devrait pas tarder et nous espérons vous en proposer un test très rapidement.

UNE NEO-GEO SUR UN CPC !

Je suis sûr que parmi vous il existe des possesseurs de CPC. Et je suis sûr qu'il y a aussi des possesseurs de consoles.

Ne vous êtes-vous jamais posé la question suivante : "Et pourquoi que je brancherai-t-y pas ma console sur mon écran Amstrad, hmm ?" Vous qui essayez désespérément de genre de manœuvre sans jamais connaître la moindre réussite, sachez qu'il existe un câble console/moniteur Amstrad, vendu par correspondance. Ça marche sur pratiquement tous les micros et consoles qui disposent d'un câble Péritel.

A la rédaction, on a essayé avec une NEO-GEO, c'est d'enfer ! Vous pouvez même récupérer le son en le branchant sur votre chaîne hi-fi ! Pour vous le procurer (uniquement par correspondance), ça coûtera 199 F, qu'il vous faut envoyer à l'adresse suivante : *Uni'Ser, Service M, 20 avenue Paul-Appell, 75014 Paris*. N'oubliez pas de préciser le modèle de votre console ou micro !!!

NEWS

ALL FORMATS C

UN VERITABLE MA

Le marché anglais de la r une énorme avance sur le r d'observer le nombre au s

Chaque modèle de micro est représenté au minimum par deux titres, même en ce qui concerne les 8 bits. D'autre part, le nombre de salons-foires se révèle impressionnant : deux éditions par an pour le *Computer Shopper Show* et le *16 Bit Computer Fair*, sans parler des salons dédiés, et deux salons davantage axés vers les professionnels de la micro domestique - *Computer Entertainment Show* et *European Computer Trade Show*. Les deux premiers ressemblent plus à des foires - où l'on trouve de tout à prix très bas - qu'à de véritables expositions. Cependant, pour certaines sociétés, les stands se trouvent à des prix presque inabordables : aux alentours de 10 000 francs.

Mémoires, EPROMS, microprocesseurs, faites votre choix !

Souvent issues de groupements d'amateurs, elles ne peuvent donc présenter leurs dernières œuvres, concoctées au prix de longues nuits blanches. C'est pour cela que Bruce Everiss a créé le **All Formats Computer Fair**. Quatre fois par an et durant un ou deux jours, les exposants installés au petit bonheur la chance déballent leur camelote et proposent des produits à prix cassés. Le marché aux puces, quoi !

Les puces et la micro

C'est le samedi 2 février qu'a eu lieu la dernière édition de ce salon, au New Hall de la Royal Horticultural Society. Dès l'entrée, on constate que les exposants sont installés sur de simples tables (planches et tréteaux) et qu'ils proposent de tout : logiciels, dompubs, pièces détachées, composants électroniques - mémoires, EPROMS -, cartes-claviers, boîtes de rangement pour disquettes à 50 F, joysticks à 10, disquettes vierges - 30 F les 10 en 3 1/2 - etc.

On remarque également que les 8 bits brillent par leur nombre inusité. La plupart des "vieilles" machines répondent à l'appel : Spectrum, Commodore 64, Atari 400 et 800 et... QL. Rappelons que cette machine, construite autour d'un 68008, microprocesseur 16 bits, a été inventée par Sinclair, le génial créateur du ZX81, du Spectrum et dernièrement du Z88. Ce micro n'a pas vraiment marché sauf... en Angleterre où l'on trouve encore nombre de ses fans. Mais la vedette de ce salon est incontestablement le **Sam Coupé**. *Sam Coupé*, késako ? Eh bien, c'est un nouveau 8 bits lancé début 1990 en Angleterre et qui possède la particularité d'être compatible avec le... Spectrum. Décidément, ces Anglais nous réservent bien des surprises ! Mais l'idée de cette compatibilité (qui nous fait sourire, il faut bien le dire), ne se révèle pas si bête que cela, et si vous voulez en savoir plus sur cette machine, reportez-vous à l'encadré qu'on lui a consacré. (Ça y est, vous l'avez lu ? N'hésitez pas à nous envoyer vos réactions sur ce micro à la rédaction, à l'attention de *Sam Coupé*. Cela nous permettra d'avoir votre avis.) Des conférences d'initiation et de présentation sont même données toute la journée par le constructeur. Et l'Oric, me crie Georges, as-tu vu des Oric ? (Je n'avais pas remarqué Georges, notre chef vénéré, qui lisait l'article par-dessus mon épaule. Lui parler de ZX 81 et de Spectrum, c'est lui faire revivre toute sa jeunesse, vous comprenez... Soudain, il plonge dans un délire psychédélique autant que frénétique et se met à répéter inlassablement Oric, Spectrum, Atari, Oric, Spectrum, Atari...

Sam Coupé : le 8 bits qui a la cote !

OMPUTER FAIR : ARCHE AUX PUCES

nicro-informatique a pris nôtre. Pour preuve, il suffit de magazines consacrés ujet...

J'aurais dû faire attention, Georgio est tellement émotif, tellement sensible !)

DOMPUB : en veux-tu en voilà !

Les logiciels du domaine public représentent une bonne part du marché en Angleterre. On en trouve sur toutes les machines, et cela va bien entendu des jeux aux utilitaires en tout genre : communication, graphismes, musiques, démos etc. Il y en a pour tous les goûts et les micros les mieux servis sont sans aucun doute l'Atari ST et l'Amiga. Certaines compagnies proposent plus de 1 000 disquettes sur chacune de ces deux machines. On les vend entre 20 et 30 F chacune et il n'est pas rare de trouver des "packages" de 10 disquettes remplies de programmes au prix de 80 F. Bien sûr, les logiciels ne brillent pas tous par la qualité, mais on choisit ce qui nous plaît et à ce tarif-là, on en a largement pour son argent !

Joysticks Sinclair : 10 F pièce !

Et zoom sur les fan-magazines !

Dans un autre domaine, nous avons découvert 2 revues noir et blanc - même la couverture - entièrement réalisées en PAO. La première s'appelle **Wacci**, dédiée au CPC. Créée il y a plus de 4 ans par Jeff Walker et dirigée actuellement par Steve Williams, elle propose à 1 500 abonnés (dont 35 français) des trucs, des aides en programmation et plein de conseils pratiques. Les jeux ne se trouvent absolument pas traités, l'auteur considérant que les magazines existants s'en occupent déjà plus que suffisamment.

All Formats Computer Fair : des affaires à faire !

SAM COUPE OU LE RENOUVEAU DU 8 BITS

Vous qui ne lisez pas la presse anglaise, vous n'avez jamais entendu parler du **Sam Coupé**. Ce micro-ordinateur, lancé en janvier 1990, et construit autour d'un Z80B cadencé à 6 MHz - plus rapide que celui du CPC -, est équipé en standard de 256 ko de RAM et d'un lecteur de disquette 3"1/2 double-face. La résolution graphique se révèle digne de celle d'un ST et le son stéréo utilise 6 voies, mieux que l'Amiga ! Les musiciens se retrouveront comblés puisqu'ils bénéficieront même d'une prise MIDI ! Mais l'intérêt de ce micro se trouve dans le prix : attention, préparez-vous... moins de 2 000 F ! D'autre part, le constructeur, conscient de la sortie tardive de cette machine 8 bits, a décidé de la rendre compatible avec la bécane la plus populaire du pays : le Spectrum. Il disposait ainsi d'une importante logithèque dès sa sortie.

Après un an certains éditeurs, à l'instar de Domark, semblent s'y intéresser après avoir dûment constaté l'engouement du public. Des jeux comme *Pipemania* ont déjà été adaptés, afin tirer pleinement profit de la machine. Le public visé est simple : tous ceux qui hésitent entre un ST et un Amiga et que les logiciels à 250 F minimum rebutent. Avec le *Sam Coupé*, ils disposent d'une machine et de softs de qualité et qui plus est, bon marché. Les jeux n'excèdent en général pas les 120 F. Le domaine public a déjà fait son apparition et il existe même un magazine sur disquette, nommé *Outlet*, originellement réservé aux utilisateurs de Spectrum. On dénombre actuellement 8 000 unités en Angleterre et le constructeur semble fermement décidé à exporter son produit, persuadé que le marché pour son bébé ne se limite pas au Royaume-Uni. Pour ce faire, il compte insister davantage sur le nombre et la qualité des logiciels déjà disponibles, plutôt que sur sa compatibilité Spectrum, ce qui paraît évidemment plus logique - au vu de la notoriété actuelle de cette bécane en France ! Mais avec les Anglais, peut-on parler de logique ?

La deuxième revue s'appelle **JAM** - **J**ust **A**miga **M**onthly - dédiée à... l'Amiga (bravo, et voilà encore un militaire qui gagne une tringle à rideau !). Lancée il y a moins de 6 mois par Jeff Walker - le même que tout à l'heure -, on y trouve comme chez sa grande sœur programmation et technique, reportages et témoignages - mais pas de jeux. Je tiens à préciser que malgré une présentation assez austère, ce ne sont pas des fanzines mais de véritables magazines de plus de 40 pages chacun, écrits par des fanas pour des fanas. Des fan-magazines, quoi ! L'abonnement annuel coûte environ 300 francs pour l'Europe. Un conseil : faites-le vous offrir par vos parents en leur disant que ça vous fera travailler votre anglais. Et voilà comment on marie études et micro !

Rangez votre chambre...

Tenez, vos parents ne se plaignent-ils pas trop souvent que votre chambre est mal rangée ? Que votre ordinateur prend trop de place et que l'imprimante traîne par terre ? Qu'à cela ne tienne ! Mettez-les encore une fois à contribution et parlez leur du **Hideway**, un meuble fabriqué par ECA et constitué de trois parties. Une fois le travail terminé, elles s'encastrent les unes dans les autres. Ainsi tout disparaît, seul le moniteur reste apparent. Le clavier, l'imprimante, la souris (et le lecteur externe si vous en avez un) sont dissimulés par le devant de ce mobilier. Et bien sûr, le tout se déplace sur roulettes... Le nec plus ultra, quoi ! Le prix, quand même, paraît un peu élévé -1 800 francs, taxes et port pour la France compris-, mais nul doute que vous avez plus d'un tour dans votre sac pour amadouer et convaincre vos remps', n'est-ce pas ?

Notre balade est terminée... Comme vous avez pu le constater, ce genre de manifestation ne fait pas florès en France, au grand dam de beaucoup, et il se pourrait bien que l'organisateur exporte son idée l'année prochaine. Pour l'heure, le prochain *All Formats Computer Fair* aura lieu le 23 mars 1991 et si vous avez le temps et l'envie de vous rendre chez les Rosbifs pour faire ample provision de disquettes et autres bricoles, nous offrons (car notre générosité n'a point de limites !) une invitation aux 20 premiers d'entre vous qui nous en feront la demande.

Grand merci Micro News !

David Téné

ADRESSES

Les sociétés citées dans cet article ne sont évidemment pas distribuées en France. Voici donc les adresses si vous souhaitez entrer en contact avec elles...

SAM Computers : *(19 44) 792.700.300.*

Wacci : *9 South Close, Twickenham, TW2 5JE - ANGLETERRE.*

JAM : *75 Greatfields Drive, Uxbridge, UBN8 3QN - ANGLETERRE.*

ECA : *35 Marston Gardens, Luton, Beds, LU2 7DU - ANGLETERRE.*

UNE INTERFACE MULTIPRISES

Omniswitch de Talon Technology (*243, N. Highway 101 STE 11, Solana Beach, CA 92075, USA*) est un fabuleux boîtier destiné au ST, sur lequel on peut connecter à la fois (on respire, on prend son souffle) un ampli (sortie audio), un magnétoscope (sortie vidéo composite), deux moniteurs classiques (monochrome et couleur), un moniteur Multisync et deux lecteurs externes B et C, invariablement de 3"1/2 ou 5"1/4 pouces. Ouf !

De plus, deux boutons sur la face avant permettent de passer du moniteur monochrome au moniteur couleur et de choisir entre les deux lecteurs externes. Bref, pour récapituler, vous bouchez chaque trou avec une prise qui vous passe sous la main et vous obtenez une jolie araignée avec des fils qui traînent partout. Trêve de plaisanterie, ceux qui m'ont suivi ont compris à quoi ça sert et les autres n'ont qu'à reprendre l'article au début.

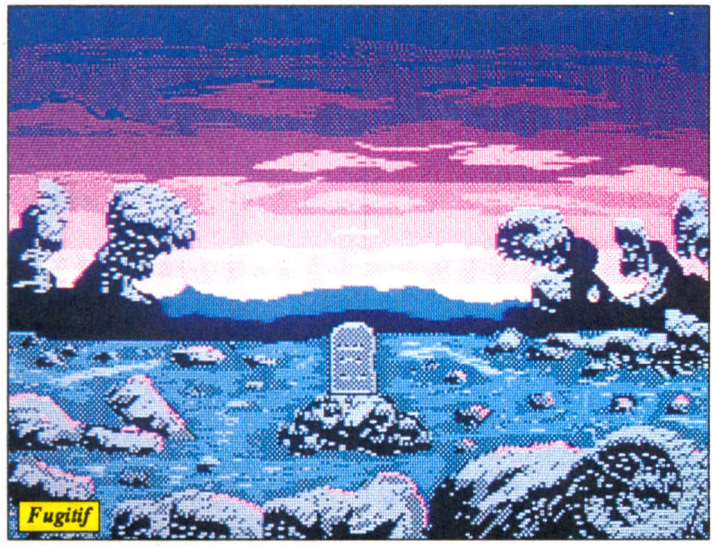
MB CHERCHE LE K.-O.

MB attaque en France dans le domaine des cartouches de jeu vidéo pour les consoles Nintendo. Certes, ce n'est pas le premier à contourner le système de distribution de Nintendo mais c'est la première grosse société qui s'y essaie. Alors au programme pas moins de cinq cartouches...

Pour commencer, **Marble Madness**, bien connu et fort apprécié des anciens (n'est-ce pas, Franck ?) : vous devez diriger une bille le long d'une piste en 3-D tout en faisant attention à ne pas la quitter. **Digger**, lui aussi, ravira les vieillards (n'est-ce pas, Jean-Claude ?) puisqu'on le trouvait déjà sur la VCS (ou 2600) sous le nom de *Dig Dug*. Tout ça ne nous rajeunit pas (n'est-ce pas, old Georges ?)! Le principe de jeu : creuser un chemin tout en évitant les inévitables monstres sans lesquels un tableau ne saurait présenter le moindre intérêt...

On continue avec **California Games**, qui regroupe plusieurs épreuves : skateboard, footbag, surf, roller-skate, BMX et frisbee... Ces jeux devraient être disponibles en avril. Puis, en septembre, on devrait trouver : **Time Lord**, qui va successivement vous propulser au Moyen Age, vous faire vivre la conquête de l'Ouest, vous mêler aux pirates dans le golfe du Mexique et même vous faire participer à la Deuxième Guerre mondiale. Enfin, **Corvette Z 1**, qui comme son nom l'indique est une simulation de course de... voitures. Les prix ne devraient pas excéder 400 F.

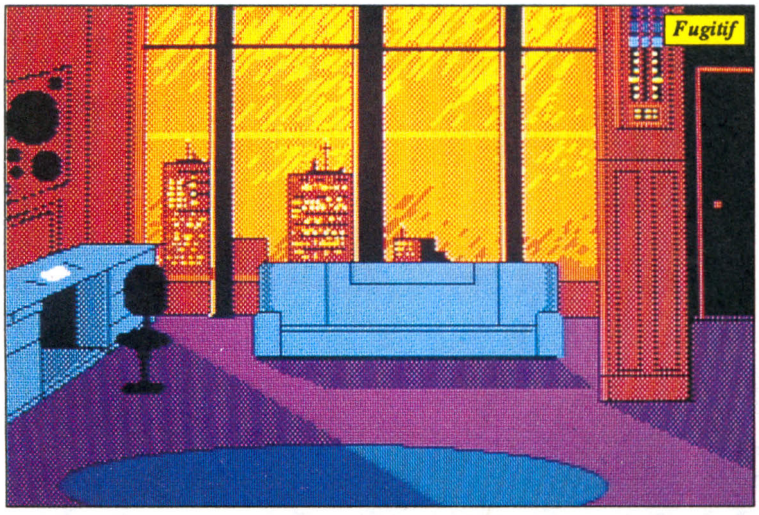
LANKHOR ET TOUJOURS EUX !



Envers et contre tous, Lankhor défend la gamme CPC/CPC+.

Voilà une attitude méritoire à l'heure où tous les éditeurs se carapatent en masse vers le 16 bits ou font les yeux doux aux consoles. Lankhor a bien failli laisser sa belle peau (enfin celle de la charmante Catherine Parisot) dans ce choix. Car faire des jeux sur mesure pour le marché français n'est pas sans risque. S'ils n'accrochent pas, ce ne sont pas d'éventuels clients américains incapables de jacter french qui sauveront la mise.

Courageusement, Lankhor s'apprête à lancer deux softs. Seule concession aux aléas du marché, ils ne sortent qu'en version disquette.



Alive

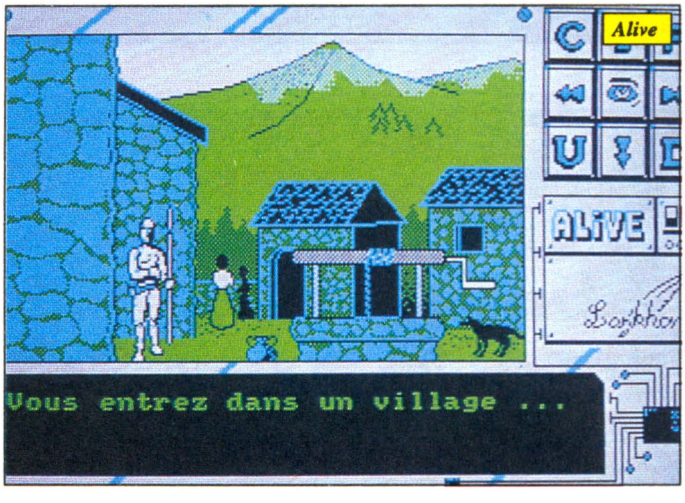
C'est un jeu d'aventure qui se déroule comme une BD. James Butterfly incarne l'Elu de la Prophétie des Gouarks. A ce titre, il devra éliminer le dictateur Nécarex qui règne sur... New York dévasté. Des événements aléatoires se déroulent dans la ville. S'il est prudent de tracer une carte, celle-ci ne vous mettra pas à l'abri de mauvaises rencontres... La gestion du papillonnant James B. se fait via des icônes qui ouvrent des sous-menus déroulants. L'action est riche, précise et rapide. Le jeu itou.

Fugitif

Le fugitif : Xocann, malfaiteur notoire entouré d'un groupe de criminels. Vous, vous incarnez Jack Bludfield, chasseur de primes (il n'y a pas de sot métier, quoique certains...). Jack Bludfield a des raisons d'en vouloir à Xocann. Ce dernier a en effet assassiné sa femme - vraiment pas convenable du tout - et il a défiguré ce pauvre Jack, ce qui l'empêche de trouver une femme de rechange. Il devra parcourir quatre faces de disquettes... euh pardon, quatre galaxies avant de régler définitivement son problème avec Xocann, sauvant par la même occasion le monde laborieux mais pas forcément sa tronche (qu'il a fort laide, berk !) et sans remplacer son ex, défunte donc.

Une astuce de programmation permet de combiner le mode 1 en moyenne résolution (320 x 200 pixels) avec dix couleurs. Le CPC nous étonnera toujours. Là encore, la gestion se fait par des icônes.

Bernard Jolivalt



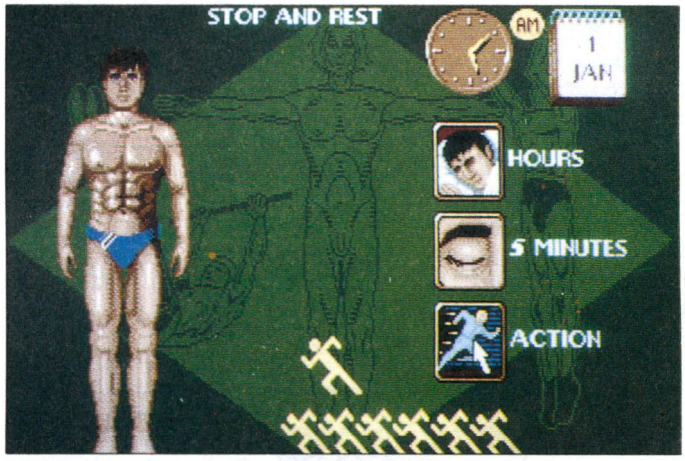
MICROPROSE SUR LE SENTIER DE LA GUERRE

Raflez et rafalez au lieu de vous affaler sur vos lauriers.

Le simulateur d'hélicoptère *Gunship*, qui avait fait un tabac sur PC et CPC il y a trois ans avec 100 000 exemplaires vendus, revient toutes pales dehors. On retrouve dans cette version new look l'Apache AH-64, avec en rab deux hélicoptères expérimentaux. Cinq missions sont proposées, dont l'Europe Centrale et le golfe Arabo-Persique. Si ces interventions musclées vous semblent trop tièdes, vous pourrez en dessiner d'autres grâce à un éditeur approprié. Les paysages ont grandement évolué. **Gunship 2000** louvoie en radada parmi vallons, rives pentues, immeubles et canyons. Pour PC avec écran EGA (16 couleurs donc), plus une carte sonore destinée à terroriser les voisins.

F-117A Night Hawk

L'étonnant avion furtif F-117A faisait partie, jusqu'à présent, de *F-19*. C'est maintenant un soft à par entière, entièrement reprogrammé et redessiné, avec des missions au Panama et en Irak. Le général Noriega et Saddam Hussein doivent apprécier... En fonction de l'actualité brûlante de ces temps troublés, d'autres missions pourront être ajoutées. La version PC, seule prévue pour l'instant, reprend le voile atmosphérique et le ciel dégradé. A condition de posséder un écran VGA...



F-15 sur Amiga et ST

Comme les graphismes ne sont pas encore tout à fait prêts, nous avons préféré ne pas montrer de photo d'écran de ce simulateur de combat. Mais ce sera chose faite d'ici peu de temps, lorsque le radar montrera l'ennemi sous tous les angles et que le mode *Director* sera implémenté. Rappelons qu'il montre, en plan de coupe comme on dit au cinoche, les décollages des avions ennemis ou l'explosion des missiles au sol.

Une prise en main de **F-15** a ré-

LES BOULES DU BONHOMME

Ocean France distribuera prochainement l'adaptation de **Snow Bros**, un jeu d'arcade de type *Bubble Bobble*.

Une cinquantaine de niveaux où un bonhomme de neige affronte des créatures très vilaines avec les seules armes dont il dispose : des boules de neige. D'ordinaire assez anodins, ces projectiles évocateurs de grandes batailles enfantines, sont ici maniés de main

vélé des qualités dignes de la version PC. Supérieures même, car des routines de *F-19* (postérieur à *F-15* sur PC) ont été réutilisées. Du coup, il peut aussi utiliser les scénarios prévus pour ce soft. Double emploi? Que nenni mon bon monsieur ! Les deux avions ne se pilotent pas du tout de la même manière, et si d'aventure vous possédiez *F-19*, c'est une expérience toute nouvelle qui vous attend sur *F-15*.

Des missions ont été rajoutées. On pourra casser la glace dans le Grand Nord (Thulé tous, comme on dit dans la base de l'OTAN groenlandaise) et attaquer des convois au sol en Europe Centrale.

Flames of Freedom

Impossible d'appeler *Midwinter 2* ce soft qui se déroule sous les palmiers dans un archipel africain imaginaire ! D'où son nom tout feu tout flamme. La version presque finalisée que nous avons essayée tient ses promesses : paysages fractaux infinis, choix étendu de moyens de transport - nous en causâmes en ces lieux et place dans notre dernier numéro. Contrairement à la coutume micro-prosienne qui veut que les PC "yankee-look" soient servis les premiers, **Flames of Freedom** sortira sur ST et Amiga en mai. Et sur PC le mois d'après.

Magnat du rail

La version Amiga de **Railroad Tycoon** est enfin disponible. C'est du PC-like garanti, avec la même jouabilité, les mêmes menus, graphismes et mésaventures ferroviaires. "Bomber" Sinett (Micro News n°44, page 5) nous avait promis un soft PC-like : pari tenu. En cherchant bien, on trouve cependant quelques différences : les images du début et de la fin du jeu ne sont pas les mêmes !

Bernard Jolivalt

TITUS ET LES CONSOLES

Cet éditeur s'est depuis un certain temps très largement investi dans le développement de jeux pour consoles. Après la version Master System de **Fire and Forget 2,** Titus peaufine sur cette même console **Super Cauldron**, un jeu de plate-forme à la *Mario Bros,* dont la première version fut éditée par Palace Software sur CPC (autrefois, c'est il y a 5 ans, et sous le nom de *Super Called Run* - faudrait pas exagérer tout de même !). Devrait également sortir au mois de juin un golf en 3-D sur Game Boy et il parait même que la Super Famicom serait à l'honneur puisque... mais chut, c'est *top secret* ! Nous vous en dirons plus dans le prochain numéro, c'est promis. Un peu de patience les petits gars !

NINJA BLANC

En mai, US Gold fait ce qui lui plaît et propose l'adaptation d'un jeu d'arcade de Sega, **Shadow Dancer**, où un fougueux ninja féru d'arts martiaux et son fidèle Rintintin s'en prennent à de dangereux terroristes durant quatre épisodes d'une quinzaine de niveaux. Il paraît que les combats de chiens et les prestations du héros valent le coup (de pied et de poing). Nous en saurons plus en mai, donc, sur Amiga, Atari ST et Amstrad CPC...

de maître afin de recouvrir l'ennemi - au point d'en faire de gros sphéroïdes capables d'écraser d'autres monstres. Bien sûr, des bonus (tartes, hot-dogs etc.) accroissent et modernisent la tuerie et certaines potions gonflent un bref instant notre belliqueux surgelé comme une énorme et vulgaire baudruche.

Petit anachronisme météo concernant la sortie probable : il neigera aux alentours de juin sur Amiga et Atari ST.

BOITE A OUTILS

Pour l'utilisateur isolé, quand un micro fait des siennes, c'est la consternation et le désarroi. En général, les manuels se révèlent peu causants sur les pépins de hard et de soft. Et puis, on n'a pas toujours sous la main le bidouilleur qui saura que telle carte PC ne supporte pas le voisinage de telle autre ou qui verra qu'un config.sys a été réécrit en dépit du bon sens...

Dans ce bouquin, Michel Archambault met à votre service une dizaine d'années de cohabitation parfois houleuse avec les ordinateurs. Prévenir valant mieux que guérir, vous apprendrez toutes les avanies qu'un PC (ou un Macintosh) ne saurait supporter sans vous infliger ses délires habituels. Sa lecture fera de vous la providence des bécanes souffreteuses. Un ouvrage à ranger en bonne place avec les notices.

Dépannez vous-même votre micro-ordinateur, par Michel Archambault. Editions Radio, 223 pages, 145 F.

CHAMPION !!..

AVEC les SUPER TRUCS ET STRATÉGIES POUR JEUX

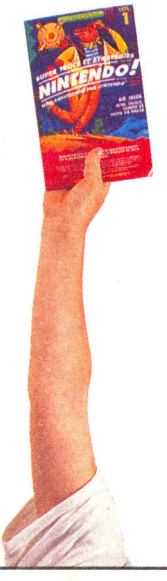
NINTENDO ®

EDITIONS RADIO

Enfin disponible en France, le livre des secrets divulgués. Les 60 jeux **NINTENDO®** les plus répandus sont ici présentés, analysés et les stratégies gagnantes dévoilées, avec les trucs, codes et mots de passe qui vous éviteront des heures de frustration !...

Super Mario Bros.2, Legend of Zelda, Wizards and Warriors, Megaman 2, The Adventure of Link, etc.

286 pages
Prix : 125 F
(port compris)



BON DE COMMANDE à adresser à :
EDITIONS RADIO, 189, rue St-Jacques, 75005 PARIS.
Je désire recevoir au prix indiqué ci-dessus, le livre : SUPERTRUCS ET STRATÉGIES NINTENTO
NOM _____
ADRESSE _____
_____
Ci-joint ☐ Chèque postal ☐ Chèque bancaire

IMAGINA 91 : LES EFFETS SPECIAUX

Venus des quatre coins du monde, les conférenciers d'*Imagina* auront joyeusement déliré. Des visions apocalyptiques de *Total Recall* aux images mystérieuses des réalités virtuelles, les participants ont pénétré dans un monde irréel, plus réel que le réel...

Imagina rassemble des chercheurs aussi bien que des réalisateurs, réunis par une passion commune : l'image par ordinateur. Les chercheurs de l'ACROE, à Grenoble, s'intéressent essentiellement à la découverte de modèles d'évolution, à la création de mondes hypothétiques dont l'artiste est à la fois l'inventeur, et l'explorateur... Pour l'équipe "déraisonnable" de l'ACROE, il s'agissait de faire rentrer un peu de la magie de l'image et du son dans les laboratoires de recherche. Pour Claude Cadoz, "ce qui est remarquable dans le phénomène qui se développe aujourd'hui autour de l'image et du son, de la synthèse par ordinateur en général, ce n'est pas seulement que l'on puisse donner de la vie aux entités simulées ni donner à ces simulations les caractéristiques de la réalité... c'est aussi l'évolution spectaculaire par sa rapidité et la profondeur de nos processus et de nos moyens de "représentation". Les nouvelles images... ne sont plus seulement des images visuelles ou sonores mais des images totales, intégrales. Plusieurs modalités sensorielles sont sollicitées simultanément : la vision, l'audition, les perceptions tactiles et kinesthésiques (sensations musculaires, équilibre)... Aujourd'hui on peut les avoir toutes à la fois. Et elles seront bientôt présentes dans les jeux vidéo.

LE MANDALA CORPS TOTAL

Bienvenue ! A l'aube du troisième millénaire, l'humanité observe anxieusement quelques sorciers créatifs qui ouvrent des portes sur des réalités alternatives, mieux connues sous le nom de réalités virtuelles. D'anciens philosophes ont créé des images appelées mandalas en langage sanskrit, qui pouvaient nous conduire dans une réalité séparée, nous plaçant au centre d'un univers créatif.".

En 1982, Francis MacDougall et Vincent John Vincent se mirent au travail pour explorer ce thème, utilisant des caméras vidéo et des ordinateurs pour capturer une personne en temps réel et la transporter dans des réalités alternées (totalement interactives), visibles par le biais d'un écran de télévision. Cette interface évoluée et complète, baptisée corps total, permet de pénétrer dans un monde télévisé, et d'y agir, d'y vivre, le temps que dure l'expérience... L'image de l'utilisateur se trouve projetée à l'intérieur de l'écran où elle devient partie intégrante d'un vidéogame ou assimilé.

Désormais ce concept pourra être utilisé en publicité, avec des écrans géants dans les lieux publics, les stades, les galeries commerciales, qui permettront aux spectateurs d'interagir avec par exemple une publicité. Ils gesticuleront devant l'écran mural, et une caméra couplée à un ordinateur les intègrera immédiatement à la publicité elle-même.

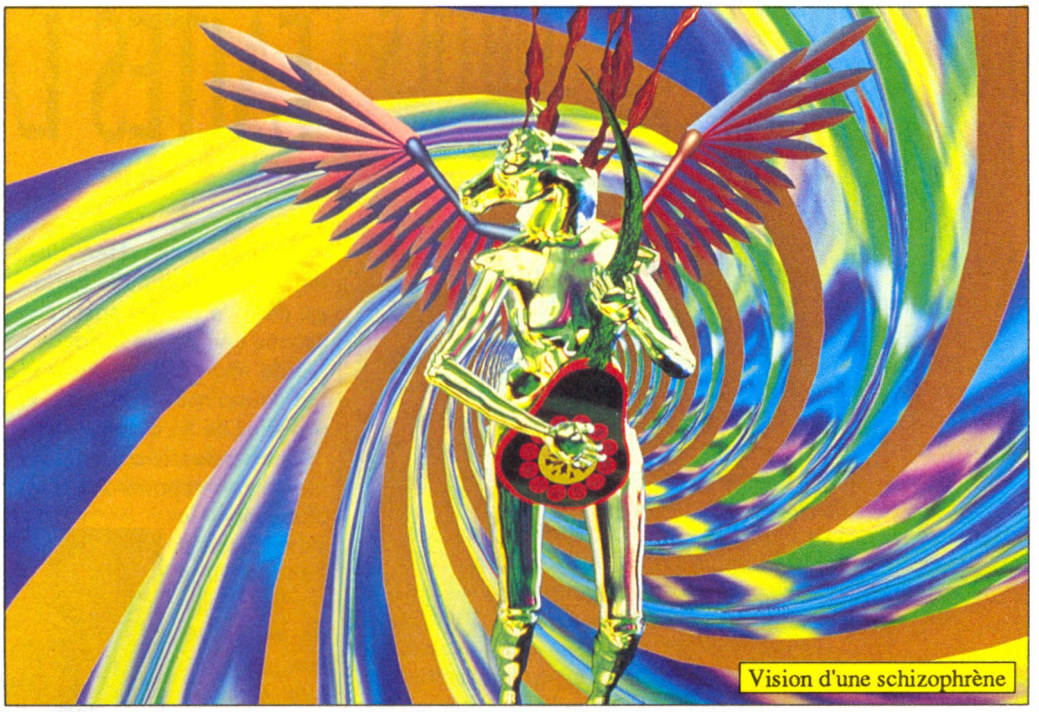
C'est au niveau des jeux traditionnels sur console vidéo que l'on attend les meilleurs résultats. Pénétrer dans le mandala, c'est quitter la réalité, pénétrer dans une autre... L'équipe de la société Vivid Effects, basée à Toronto, travaille sur des projets de vidéogames de type **Mandala** et en a déjà réalisé plusieurs. Dans l'avenir, les promoteurs du *Mandala* espèrent que celui-ci pourra être utilisé dans l'enseignement, l'élève se transformant par exemple en Christophe Colomb, ou en Louis XIV. Ces jeux interactifs ont pour but de stimuler l'intellect et l'émotion, de créer une implication favorisant l'apprentissage de "concepts positifs". Dès le début des sessions de *Mandala*, le participant est totalement immergé dans la réalité virtuelle : il/elle doit utiliser sa mémoire, ses processus créatifs, son agilité mentale, de la rapidité, de la force, de la souplesse, de l'agilité et d'autres attitudes réactives communément employées dans le monde réel, ce qui crée des aventures extrêmement excitantes et concrètes. D'année en année, à l'intérieur de ces systèmes, le réalisme deviendra de plus en plus grand et on pourra ainsi multiplier les expériences, les vies parallèles... Avec l'avantage que seuls risqueront de mourir réellement dans ces jeux hyperréalistes, les... participants cardiaques !

Le Virtuality 1000 SD

HYPERSUCCES POUR LES EFFETS SPECIAUX

De toutes les sessions, celle qui a été consacrée aux effets spéciaux du cinéma a connu le plus grand succès. La salle était comble... Pour *Total Recall*, il s'agissait de synthétiser les grands espaces et environnements martiens exigés par le script mais impossibles à construire du point de vue de la pratique. Sept mois séparaient le tournage en studio de celui des maquettes à réintroduire dans les arrière-plans, lors de la postproduction aux Etats-Unis. Or certaines scènes étaient complexes, comme celle où le dictateur se lève de son bureau, et où la caméra regarde "subjectivement", comme si c'était lui, à travers les fenêtres du Dôme, et où le paysage doit réellement donner l'impression de se trouver à plusieurs kilomètres de distance.

A partir des mouvements enregistrés de la caméra, grâce à la technique informatisée du motion-control, il fallait les réadapter au tournage sur une maquette à l'échelle 1/200ème. Le logiciel spécifique, recalculant tout cela, fut également utilisé pour plusieurs éléments de tournage difficiles, mais destinés à accroître le réalisme. Dans le cas de certains effets spéciaux, comme celui de la secrétaire se faisant les ongles grâce à un gadget sophistiqué et futuriste ressemblant à une baguette magique, la scène avait été préparée à l'avance, de façon à être parfaitement au point techniquement. Un processus de séparation des couleurs avait été employé, une fois la secrétaire en train de se mettre du rouge à ongles filmée. L'équipe pensait ainsi gagner un temps important. Très satisfaite, une fois à Mexico, elle découvrit quelque chose qui ne figurait pas dans le script, à savoir qu'on avait choisi une actrice noire. Le système de séparation des couleurs ne fonctionnait plus du tout... Tout était à refaire. Mais les principes étaient posés, il ne restait plus qu'à les transposer.


Vision d'une schizophrène

La voie martienne

DES RAYONS X SANS X

Lorsque le scénariste a imaginé une scène impossible à tourner, il ne reste plus qu'à faire appel aux spécialistes. Et lorsque les méthodes traditionnelles se révèlent inadaptées, reste l'ordinateur. Au moment où le héros, Doug Quaid, pénètre dans le métro, tout comme les autres banlieusards, il doit passer devant un large écran à rayons X qui permet aux gardes de vérifier s'ils ne portent pas d'armes. Le but de cette scène était de voir Arnold Scharwzenegger et tous les autres personnages, y compris un chien, passer tout doucement d'êtres normaux de chair et de sang à l'état d'image médicale transparente, devant nos yeux, avant de ressortir de l'autre côté. Ce travail a été réalisé par les studios Metrolight, une société spécialisée dans les images informatiques.

Getting Art

En développant la pellicule, on s'aperçut que rien ne cadrait. Alors que les acteurs rentraient d'un côté de l'écran et ressortaient de l'autre comme prévu (en réalité entre les deux), le chien d'aveugle censé guider son maître s'était accroupi pour se soulager et les autres acteurs avaient ralenti pour ne pas marcher dans les productions personnelles de l'animal. Puis ils avaient accéléré pour ressortir comme on leur avait demandé, puisque la scène était chronométrée. La tête des techniciens alors qu'ils auraient voulu se servir de la seconde pellicule pour dessiner, image par image, les squelettes !

Mais pour ceux qui savent, tout cela aboutira un jour à un *Simulacron 3*..

Jacques de Schryver
(avec l'aide des Actes du colloque)

LES UTILITAIRES SUBTILS DU ST

Avis aux utilisateurs de ST. Vous allez très bientôt pouvoir vous mettre dans le lecteur de très sympathiques utilitaires... Tout d'abord, **DC Utilities**, qui regroupe plusieurs programmes dont un RAM-Disque rapide et un utilitaire de compactage et décompactage des fichiers. Celui-ci vous propose 4 formats dont le format ARC, bien connu pour ses multiples paramètres - on met plus de temps à se souvenir des commandes et des paramètres pour compacter ou décompacter que le programme n'en met pour accomplir sa tâche ! Eh bien, le calvaire est fini puisque grâce à cet utilitaire, vous gérerez tout à la souris et pourrez même compresser certains programmes exécutables à 50 % tout en les laissant parfaitement intacts...

Ensuite, voici **DC Desktop**, le complément de bureau. Concurrent direct de *Neodesk*, dont la troisième version vient de sortir, il vous apporte plein de petites fonctions sympas auxquelles les éditeurs auraient pu penser plus tôt : ainsi, vous pourrez, après avoir cliqué sur un fichier, le faire défiler en avant ou en arrière s'il s'agit d'un texte - ou s'il s'agit d'une image, la visualiser, quel que soit son format. On peut aussi récupérer le contenu de la corbeille - ben oui, y a un double fond, vous ne saviez pas ? - et créer des icônes pour les fichiers et les dossiers que l'on placera directement sur le bureau. Chouette, non ? C'est la société anglaise Double Click Software qui les édite et c'est **Arobace** qui les importe, les traduit et les distribue.

LES ENFANTS DU SILENCE

Rares sont les occasions dans le milieu micro-informatique de défendre de bonnes causes. Et Dieu sait pourtant qu'il y en a. Comme le dit si joliment Loriciel : "On dit souvent que même les fleurs ont la capacité d'entendre, mais on oublie que ce n'est pas le cas des 700 000 enfants sourds et mal entendants de France." Depuis deux ans, Bruno Cavalié - président de l'association **Les Enfants du Silence** - se bat pour réunir l'argent nécessaire pour équiper les 160 écoles françaises spécialisées dans l'éducation des enfants sourds en appareils et logiciels spécialisés. A l'heure actuelle, 12 écoles seulement sont correctement équipées. Il reste encore beaucoup à faire, et c'est dans ce sens que Loriciel a voulu s'associer à cette œuvre humanitaire...

Mais Loriciel, malgré sa volonté de concevoir et diriger une opération de ce type, ne se sent pas à même de jouer le coup en solo. D'autres éditeurs devront le rejoindre pour réaliser, fabriquer et diffuser une compilation de 4 à 6 jeux, dont les bénéfices iront en totalité à l'association *Les Enfants du Silence*.

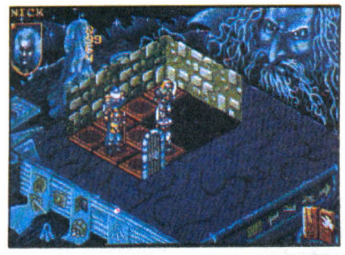
En un mot comme en cent, Loriciel recherche des partenaires (quatre à six, un par jeu) capables de fournir un logiciel de qualité multiformats, tenant de préférence sur une seule disquette et possédant un manuel simple et concis.

Messieurs les éditeurs, la balle est dans votre camp, tâchez de ne pas la rater ! Bravo en tous cas à Loriciel pour son heureuse initiative - à laquelle nous adhérons de tout cœur.

FAITES LA QUETE !

Le jeu de plateau **Heroquest** de MB, nonobstant le fait qu'il est désigné par les spécialistes comme une simple initiation au jeu de rôle pour les gamins, a fait un malheur chez nous lors des fêtes de fin d'année.

Son pendant micro réalisé par Gremlin, remportera vraisemblablement le même succès si l'on en juge par la qualité de la réalisation. La structure isométrique (ersatz de 3-D) des tableaux, inspirée des plateaux du jeu initial, héberge de fastueux graphismes où s'affrontent, dans un luxe de détails illustrant une dizaine de scénarios, les forces du Bien et celles du Mal, pour l'obtention d'un mystérieux trésor. Il faudra patienter jusqu'au mois d'avril pour incarner au choix barbare, elfe, sorcier ou nain tout au long de cette quête mémorable sur ST, Amiga et... PC, si les astres sont favorables.



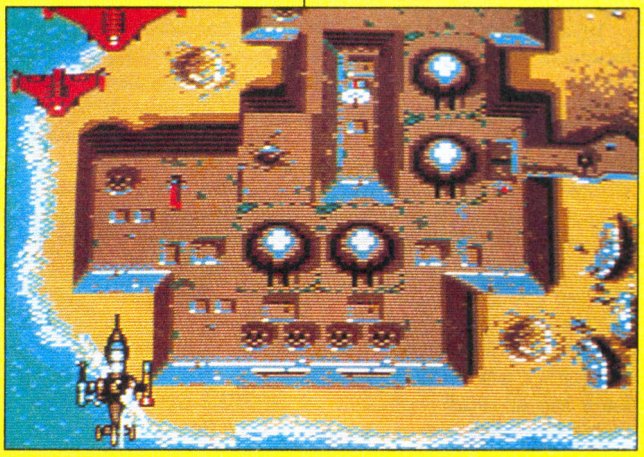
METTEZ LE CONTACT

Les fanas du ST n'ont pas tous que le jeu dans la tête. Ce serait dommage, d'ailleurs, car il est avéré que l'Atari possède bien d'autres atouts dans sa manche : musique MIDI, P.A.O., programmation et autres bidouilles du même acabit. Pour tous ceux-là, il existe un journal d'association, nommé **Contact'ST**, bourré d'infos en tous genres et particulièrement bien torché. Pour de plus amples renseignements: *Contact'ST, 7, rue Félix-Gaffiot, 25000 Besançon.*

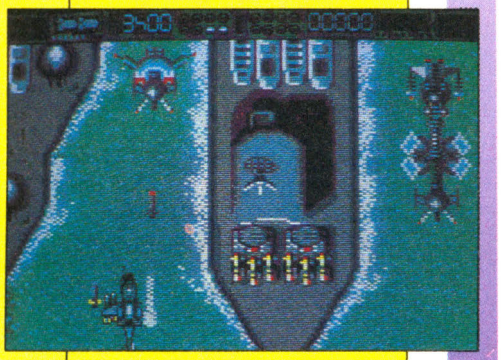
COPTER 271 : SUS AUX E.T.

Malgré un important retard dû à des priorités internes de Loriciel, **Copter 271** sur GX 4000 sera fin prêt dans les derniers jours de mars. Ce qui ne veut pas dire que le jeu sortira à cette date, mais enfin, l'espoir fait vivre...

C'est pas tout, ça ! Parlons peu, parlons bien, parlons du jeu. Comme il faut s'y attendre de la part d'un shoot'em up qui se respecte, le scénario est de haute volée : des extraterrestres ont investi notre bonne vieille Terre en prenant possession des bases militaires de toute la planète. Et devinez un peu quelle sera votre mission ? Raser les bases au sol, bien sûr.



Rien que ça ? Et bien non ! Because, ces fameux E.T. ne sont pas venus à pied et leurs engins de malheur armés jusqu'aux dents survolent sans cesse nos contrées. Faut les descendre à tout prix avant d'être soi-même descendu en flammes ! Comme vous le voyez, la méningite ne vous guette pas encore...

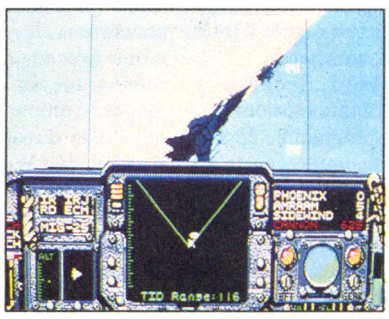


Pour seule arme, vous disposez d'un hélicoptère de combat - assez pauvre en équipement offensif au début du jeu - qui gagnera en puissance de feu au fil des bonus embarqués. Le joueur expérimenté se retrouvera assez rapidement aux commandes d'un hélico de type Puma, doté de lance-missiles ou autres gadgets du même tonneau.

Un ou deux joueurs, scrolling horizontal et vertical, 170 écrans - à raison de 2 en largeur sur 85 en hauteur - telles sont les caractéristiques techniques de ce futur hit sur GX 4000. En attendant, rincez-vous l'œil et le bon, qui avez les pales en pente !

DECOLLEZ SUR PC

Oui, vous avez bien lu, vous allez pouvoir vous envoyer en l'air sur vos PC avec la toute dernière nouveauté Activision : **F-14 Tomcat**. On s'installe, on se sangle, on lance les turbines et en route pour une aventure que vous n'oublierez pas de si tôt ! Bien foutu, le F-14...



Au choix : niveau simple pour les débutants, ou plus corsé pour les experts - il en offre pour tous les goûts ! Patience, patience, vous saurez tout très prochainement !

MONKEY ISLAND IN FRENCH

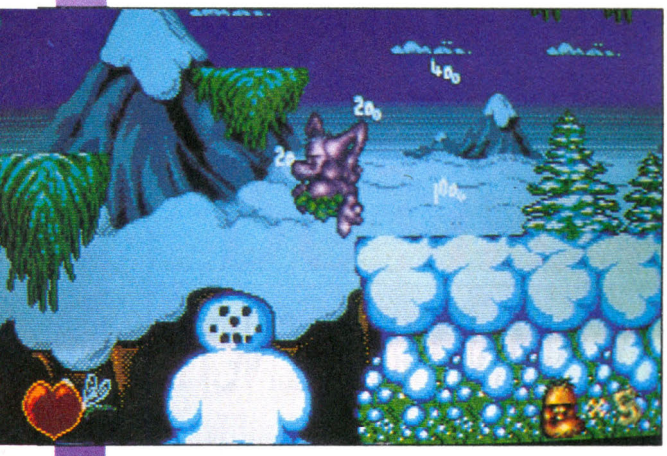
The Secret of Monkey Island, le chef-d'œuvre de Lucasfilm Games, a enfin été traduit. Le joueur franchouillard atavique et invétéré pourra désormais se délecter du style éblouissant autant que baroque des aventures pleines d'humour de Guybrush Trifouille, oh pardon, Threepwood !

NEWS

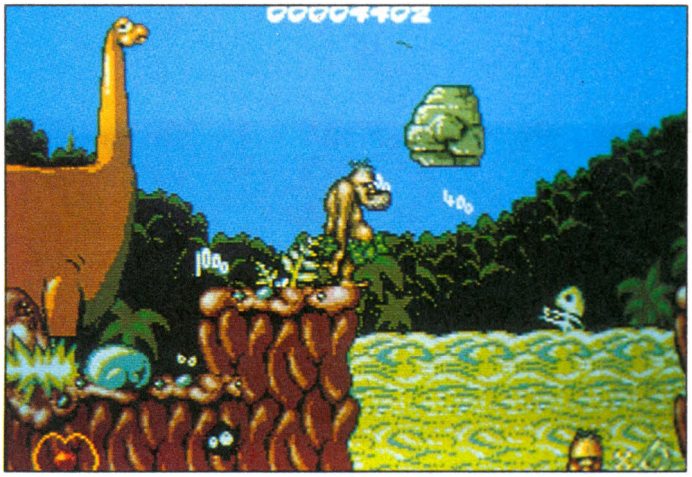
SOUS L'ŒIL DES DINOSAURES...

L'action qui se déroule à l'époque préhistorique - au vu des monstres bizarres qui peuplent le décor - met en scène un vilain pas beau, répondant au nom de Gary Gritter, et qui a commis la grave erreur de kidnapper la femme du dénommé Chuck Rock, un gentil tout plein... mais pas beau non plus.

Le décor étant planté, reste au fameux Chuck à retrouver sa régulière et accessoirement, faire la peau au démon nommé plus haut. De sa démarche de minus habens, il se lance dans une quête éperdue qui l'amènera à traverser des territoires sauvages, sous l'œil peu amène des proprios du moment : tyrannosaures, mammouths, tricératops et autres tigres à dents de sabre.



A noter qu'à l'instar du héros, les sauriens sont gratifiés d'une chetron infernale. Bref, un petit jeu délirant, dont nous aurons très prochainement l'occasion de reparler. Sortie prévue pour avril sur ST et Amiga.



LE GAME BOY FAIT DES PETITS !

Le succès du Game Boy attire bien des convoitises et ce dernier fait des émules ! Vous prenez un Game Boy, vous le faites pivoter d'un quart de tour et ça vous donne une **Gamate** ! Késako ?

Eh bien, c'est un boîtier noir agrémenté d'une croix et de 2 boutons de tir jaunâtres et de 2 boutons orange (Select et Start). Au-dessus, un curseur pour régler le contraste et en dessous, un autre pour le son. Bien entendu, il existe une sortie casque stéréo, et on trouve même une prise pour relier 2 Gamate ensemble par l'intermédiaire d'un câble qui fera son apparition en septembre.

Vous voyez, cela ressemble fortement à du déjà vu ! En ce qui concerne les jeux, voici les titres que nous avons pu essayer : **Cube Up**, un... *Tetris* ; **Mighty Tank** ; un jeu de chars, **Bomb Blaster** , une sorte de labyrinthe ; **Money Maze** , un Pac-Man ; **Enchanted Bricks**, un casse-briques et **Witty Apee**, un *Lode Runner* - pour ceux qui ne connaissent pas cet ancêtre, disons que c'est un jeu de plate-forme. Chacun de ces softs est vendu entre 160 et 190 F - prix qui se révèle très proche de ceux pour Game Boy.

Esthétiquement et ergonomiquement parlant, le boîtier apparaît assez bien réussi. Le principal défaut (et de taille) réside dans la mauvaise visibilité , très gênante dans certains cas : dans *Mighty Tank*, par exemple, on a du mal à voir les balles qu'on tire sur les ennemis ou celles qu'ils nous balancent dessus ! Et dans *Enchanted Bricks*, on ne distingue même pas la balle ! Pour ce dernier jeu, le distributeur nous a assuré que la version commercialisée serait revue et corrigée...

Enfin, mis à part cela et si l'on considère que l'on a tout loisir d'examiner les jeux avant de les acheter, la *Gamate se révèle* néanmoins une très bonne affaire et viendra chatouiller de près son glorieux prédécesseur au mois de mars : son prix de vente est fixé à 400 F - 200 F de moins que le Game Boy !

LE DISTRIBUTEUR DISTRIBUE

Si l'Atari ST semble inexistant aux USA, figurez-vous qu'au Canada, il en va tout autrement... Pour preuve, la société **ASDE**, qui produit depuis quelque temps déjà des logiciels dignes d'intérêt pour cette machine.

Tout d'abord **Geography Tutor**, qui comme son nom l'indique est un programme éducatif de mathématiques et porte, en français, le nom évocateur et radicalement différent de **Géographie**. D'autre part, *ASDE* est le distributeur exclusif de Wiz Works, une boîte américaine dont le patron-programmeur nous a pondu **Mug Shot**. Ce logiciel va vous permettre, à l'instar de *Fun Faces* (sorti il y a déjà plus d'un an) de créer des portraits-robots. Il semble toutefois plus complet que son concurrent. Il portera le non moins évocateur et très logique nom français de **Portrait-Robot**. Comme c'est Ubi Soft qui est le distributeur français d'*ASDE*, Wiz Works se retrouve donc indirectement distribué par Ubi Soft via *ASDE*. Ca va, vous suivez ?

Courant mars, vous devriez trouver la version française que nous ne manquerons pas de tester...

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, bd Saint Germain, 75005 Paris - Tél.: 16 (1) 43.29.40.04

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE

MSX

IMPORTATEUR
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF KONAMI - HAL

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS

CARTOUCHES KONAMI MSX à 230F
Game Master, Hyper Rally, Road Fighter, Knigtmare, Nemesis 1 ou 2, Goonies, Eggerland 2, The Maze of Galious, King's Valley 1, Salamander, Antartic Adventure, Penguin Adv., Kung Fu 1 ou 2, Boxing, Golf...

CARTOUCHES KONAMI MSX 2 à 290F
Metal Gear, Vampire Killer, Le trésor d'Usas, Ninja Kunde...

JEUX DE TIR à 190F
Twin Bee, Sky Jaguar, Super Cobra...

NOUVEL ARRIVAGE :
- NEMESIS 3 ..... 345 F
- KONTRA ..... 290 F
- FOOTBALL ..... 230 F
- ANDOROGYNUS .... 230 F

— PROMO —

LOT de 3 cartouches HAL : 150F
parmi les titres suivants :
CALCUL, DUNKSHOT,
MR CHING, STEP UP, MUE, PIG
MOCK, SPACE MAZE ATTACK

LOT de 3 K7 de jeux 64K : 60F
parmi les titres suivants :
ROGER RUBBISH, STREAKER,
JACKEL & WIDE, SEA HUNTER,,
GAMES OLYMPIQUES...

PROMOTIONS MSX2

DRUID	~~299F~~	190F
SPACE TROUBLE		89F
HOLE IN ONE SPECIAL	~~230F~~	150F
SCRAMBLE FORMATION	~~260F~~	190F
RASTAN SAGA	~~345F~~	230F

ACCESSOIRES MSX

Manette HYPERSHOT (Sport)	50F
Manette de tir QUICK SHOT	120F
Câble PERITEL	150F
Câble K7	50F

PROMOTIONS KONAMI

QBERT	~~230F~~	99F
TIME PILOT	~~149F~~	99F
DUNKSHOT	~~149F~~	99F
CIRCUS CHARLY		149F

CARTOUCHES à 79F
PIG MOCK, MR CHING, STEP UP,
MUE, SPACE MAZE ATTACK.....

(dans la limite de nos stocks)

PROMOTION EXCEPTIONNELLE

MONTRES CASIO

ANNUAIRE - COMPOSEUR

*DB-30 30 numéros	~~349F~~	247F TTC
*DBW-32 30 numéros	~~490F~~	350F TTC
*DB 55W 50 numéros	~~540F~~	390F TTC
*DBA 80 50 Tél+Composeur	~~590F~~	449F TTC
*DBA 800 (Metal) 50 Tél+Composeur	~~674F~~	490F TTC

ETANCHE

50m W-63, W-64, W-34	~~249F~~	149F TTC
SW-200 CHRONO	~~490F~~	349F TTC
AE-11	~~429F~~	299F TTC
100mW-721	~~349F~~	249F TTC
TGW 100 (5 alarmes)	~~990F~~	699F TTC
TRW 301; AW-300 (yachting)	~~949F~~	664F TTC
TS 100 (thermomètre)	~~679F~~	475F TTC
300m DW-300	~~499F~~	349F TTC

COMBO TECHNIQUE

ARW 320 (altimètre)	~~999F~~	699F TTC
AW-20 (vitesse)	~~849F~~	599F TTC
AW-21 (heure du monde)	~~849F~~	599F TTC
RW-100 (tachy + 3 chrono)	~~599F~~	499F TTC
DW-401 (tachy/navi)	~~999F~~	699F TTC
SW 110 (2 chrono 1/100è)	~~499F~~	349F TTC
SW 100 (2 chrono 1/100è)	~~499F~~	349F TTC
SDB (chrono-30 lap)	~~499F~~	349F TTC

Autres montres et réveil CASIO, Remise -30% sur tarif (nous consulter)

TELECOPIEUR (Réservé à l'export)

*** SAMSUNG SF-1000	4 500F HT
*** CAFAX [illegible]-110	4 900F HT

ANNUAIRE ELECTRONIQUE
CASIO DC 750 99 TTC
CASIO DC 760 145 TTC
CASIO DC 830 229 TTC
CASIO DC 850 290 TTC
SHARP EL 6190 425TTC

LES ORGANISEURS

CASIO SF 4000	590 TTC
CASIO SF 4500	790 TTC
CASIO SF 7500	1390 TTC
CASIO SF 8000	1390 TTC
CASIO SF 9000	1650 TTC
SHARP ZQ 2250	780 TTC
SHARP ZQ 5300	1290 TTC
SHARP IQ 7300	1690 TTC

MINI IMPRIMANTES DE BUREAU

CASIO HR8 220 TTC
HR9 265 TTC

ET ...
LES CALCULATRICES SCIENTIFIQUES CASIO SHARP ... nous consulter

HEWLETT PACKARD

ET MAUBERT ELECTRONIC

LE CENTRE DE COMPETENCE HP

LA GAMME HP, C'EST :
- Des performances uniques,mondialement reconnues!
- Une fiabilité exceptionnelle : 3 ans de garantie.
- Des prix très étudiés sur toute la gamme

VOIR BON DE COMMANDE PAGE 37

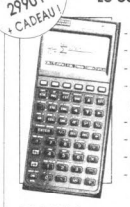
PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES

NOUVEAUTE

HP 48 SX

~~3490~~ PRIX MAUBERT 2990 F + CADEAU !

Le calculateur scientifique évolutif



- plus de 2100 fonctions
- 256 ko de rom ext. à 512 ko
- 32 ko de ram ext. à 288 ko
- calcul symbolique, intégration, dérivation...
- fonctions graphiques étendues
- applications HP solve
- E/S infra-rouge et RS 232
- Et bien d'autres choses!...

Périphériques pour votre HP 48 SX :

. Modules :

-carte 32 ko	650F
-carte 128 ko	1990F
-carte HP Solve	855F
-carte Emulateur 41 cv	775F

. Câbles :

-câble HP/PC	277F
idem avec soft PC	514F
-câble HP/MAC	277F
idem avec soft MAC	514F

. Divers :

-Grilles pour clavier (6 vierges et 1 alpha)	115F
-Manuel de référence pour les programmeurs	185F
-La maitrise de la HP 48SX' programmation et exercices	180F
programmation et applications	160F
imprimante infra-rouge HP 82240B	990F
adaptateur secteur pour HP82240B	88F

La gamme HP

Les scientifiques :

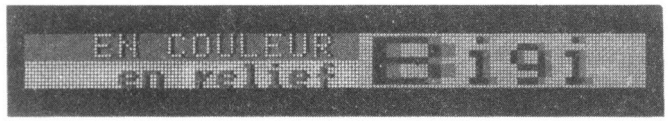
	prix public	prix Maubert
- HP 28S	~~2194F~~	1850F
Calcul symbolique. Dérivation et intégration. 32 ko RAM, Programmable. Graphique		
- HP 42S	~~1175F~~	960F
compatible 41 CV, RPN - HP Solve		
- HP 32S	~~687F~~	560F
RPN-HP solve. Intégration. Programmable		
- HP 22S	~~468F~~	395F
Librairie d'équations. Programmable		
- HP 21S	~~406F~~	375F
Math. et statistique. Programmable		
- HP 20S	~~319F~~	269F
Simple et efficace. Programmable		

Les financières :

- HP 19BII	~~1959F~~	1646F
HP solve. Graphique. + de 450 fonctions		
- HP 17BII	~~1181F~~	980F
plus de 250 fonctions		
- HP 14B	~~593F~~	499F
plus de 120 fonctions		
-HP 12C	~~1126F~~	950F
plus de 120 fonctions RPN		
- HP 10B	~~319F~~	269F
plus de 100 fonctions		

AFFICHEURS ÉLECTRONIQUES

en couleur ! ••••••••• nous consulter



MM2-2040

monochromes !

MM2-2040

- **EFFET DE RELIEF** grâce aux 29 combinaisons de couleurs (quatre couleurs : ROUGE VERT, ORANGE, NOIR).
- **MÉMOIRE** de plus de 12 000 caractères ou graphiques pouvant être organisés en 16 messages différents.
- **CLAVIER DÉTACHABLE** (option : clavier sans fil à commande infra rouge).
- **HORLOGE INTERNE** permettant de gérer jusqu'à 99 horaires différents de passage de messages.
- **CARTOUCHE MÉMOIRE** - Fini les journaux non utilisés faute de temps. Téléphonez votre message au service programmation et vous recevrez votre cartouche programmée sous 48 h.

Bon de commande à découper puis à retourner accompagné de votre règlement par chèque bancaire à :

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE, 49 Bd Saint Germain
75005 PARIS

Quantité	Référence	Prix unitaire	Prix total

Frais de port* ..... Total : .....

30F pour les logiciels

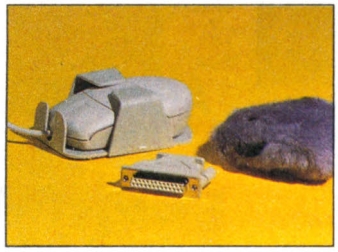
Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
Tél .....

Votre ordinateur: .....

DES SOURIS ET DES HOMMES

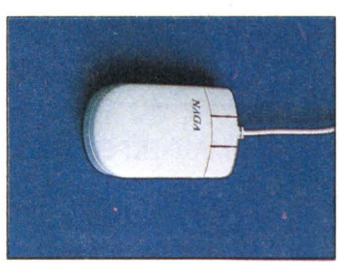
Cessez de vous ronger les sangs avec ces souris que l'on a bien en main...

Les utilisateurs de ST ou d'Amiga ont souvent eu l'envie de jeter leur souris par la fenêtre (la fenêtre de leur chambre, Jean-Henri, pas celles de leur ordinateur, voyons !). Et je les comprends ! Quant aux utilisateurs de PC, soit ils n'en ont pas, soit leur souris est bonne à rejoindre la même ouverture que ses consoeurs ! Solution : changer de souris ! Pour vous aider, voici une sélection des dernières nouveautés...

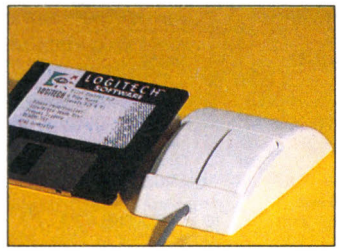


◊ On commence par le PC avec la **High Performance Handy Mouse** de Cameron, une nouvelle mouture de la *Handy Mouse*, proposée au prix de 699 F TTC. D'ailleurs, ce n'est pas une souris, mais un "package souris" que l'on vous vend. Dans le coffret se trouvent, outre la bébête, un support à fixer sur le moniteur (par exemple pour la ranger) un tapis de souris style velours très agréable au toucher (c'est pas fait pour toucher, je sais, c'est pour mieux faire glisser la bestiole, mais moi j'ai envie de toucher parce que c'est agréable, na !), une housse supermignonne pour protéger le rongeur informatique de ses prédateurs - c'est-à-dire le café, la cigarette et les poils du chien (ou du pubis) -, un manuel qui vous explique comment vous en servir, la nettoyer etc. et enfin 2 disquettes 5"1/4 et une disquette 3"1/2 qui contiennent les drivers, un logiciel de dessin et le manuel de ce dernier. Ouf ! Sympa, non ? Et en plus c'est garanti 3 ans. La souris en elle-même apparaît dotée d'un design assez réussi et se révèle pratique à l'utilisation.

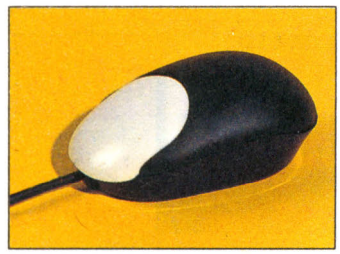
◊ Une autre souris pour PC : la **Naga Mouse**. Compatible Microsoft et équipée de 3 boutons, elle est extraplate et les boutons répondent très bien à la question, euh... à la pression. Le fabricant Naga ne la distribue pour l'instant qu'en Angleterre mais son prix devrait en faire réfléchir plus d'un : moins de 250 F !



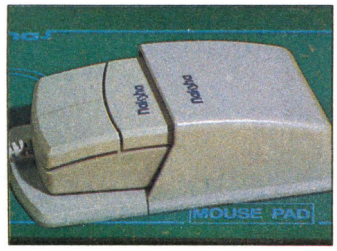
◊ Attaquons à présent sans plus tarder le ST, dont la souris nous fait pitié. La version **Pilot** de la *Logimouse* de Logitech, qui nous avait pondu la *MouseMan* - vous savez, la souris sur PC pour droitier ou gaucher dont on vous a causé dans le précédent numéro - a été adaptée pour le ST. Présentée au CeBIT l'an dernier - le plus grand salon d'informatique du monde, qui reçoit plus d'un demi-million de visiteurs chaque année - on ne la trouve en France que depuis quelques mois. Très agréable au toucher car sa forme originale vient la faire se loger dans le creux de votre mimine. Prix : 350 F, ce qui est très raisonnable.



◊ Une autre souris, au design extrêmement craquant... Elle a la forme d'un scarabée et existe en plusieurs couleurs. Son nom : **Beetle Mouse** (Souris Scarabée). Elle coûte moins de 300 F, mais il vous faudra la commander, car elle ne se vend pas en France. En Angleterre, alors ? On a l'habitude... Non plus ! Il vous faudra écrire aux USA car c'est en effet Talon, une société californienne - s'embêtent pas, les gars : le soleil, la mer, les Beach Boys et les nanas ! -, qui en est le distributeur exclusif (cette société fabrique également *Omniswitch* pour ST, voir ailleurs dans le journal). Cette souris existe également pour Amiga. Et avec cette transition qui mêle ST et Amiga, j'en viens au nec plus ultra des souris, surtout si vous possédez les deux machines : celle qui marche à l'endroit comme à l'envers, euh... pardon ! la souris mixte qui marche et sur ST et sur Amiga, j'ai nommé la **Naksha Mouse**. Je m'explique...



◊ Monsieur Naksha, qui n'a pas envie de perdre son temps, ni de dépenser son énergie sur plusieurs produits, a eu l'idée de placer sous le ventre de la bébête un bouton



que l'on commute en fonction de la machine utilisée. Vous avez un Amiga ? Mettez le bouton sur AM Vous avez un ST ? Mettez le sur AT ! Génial, non ? Signalons par ailleurs que vous pouvez même trouver dans le commerce la première version... Elle ne comportait pas de commutateur, mais on vous fournissait 3 câbles supplémentaires que l'on rajoutait à la souris (dont un servait même pour l'Amstrad PC !). Avec la *Naksha Mouse*, vous trouverez également, outre la garantie de 2 ans, un tapis de souris/planche de découpe et un support... souris.

◊ Pour finir, je vous ai dégotté un truc sympa : il s'agit d'une minihousse qui donne un vrai "look" de rongeur à votre souris ! Contrairement à celle qui est fournie avec la *Handy Mouse* (elle s'enlève et se remet), celle-ci se fixe par Velcro et reste dessus pendant toute la séance. Ça vient de chez Mouse Mania, ça coûte 7 livres et c'est... anglais !

David Téné

ADRESSES

NAGA : *19 Clarement Road, London NW2, 1BP, ENGLAND - Tél. : 81.208.06.02.*

TALON : *243 N. Highway 101, STE 11, Solana Beach, CA 92075 - USA - Tél. 619.792.65.11.*

MOUSE MANIA : 14 Frome Close, Irby, Wirral L61 4YD, ENGLAND Tél. 51.298.21.11.

RIEN QUE POUR VOS NŒUDS !

La lecture des bouquins sur la micro, pour instructive qu'elle soit, se révèle la plupart du temps d'une aridité digne de celle du désert de Gobi. Sybex a l'heureuse idée de nous proposer (entre autres) trois titres relaxants...

Avant le réconfort, l'effort. Débutons donc ce tour d'horizon littéraire par des livres secs comme des coups de trique...

DOS Power Tools

Ce livre relié de 1 200 pages, sous-titré *Techniques, astuces et utilitaires*, est destiné aux inconditionnels du *DOS*, ceux dont le seul but dans l'existence consiste à optimiser un système d'exploitation dont le moins que l'on puisse dire est qu'il en a sacrément besoin (oh que verbeux !). Des centaines de bidouilles empruntées au journal *PC Magazine* y sont largement complétées et enrichies par les experts les plus éminents du *DOS*. Plus de 295 programmes en Assembleur, plus de 60 utilitaires, des éléments performants sur la gestion mémoire des ordinateurs de type 386, tels sont les principaux sujets abordés. L'ouvrage est commercialisé avec disquettes 5"1/4 et 3"1/2 au prix de 348 F.

Quattro Pro par la pratique

Comment ? Vous ne connaissez pas *Quattro Pro*, ce somptueux tableur dont la simplicité d'utilisation dépasse l'entendement ? La preuve de sa simplicité tient d'ailleurs en 500 pages seulement. Etonnant, non ?

Bref, avec ce livre, vous bénéficiez de toutes les bases nécessaires à une compréhension rapide (tout dépend de votre vitesse de lecture) de toutes les fonctionnalités du logiciel, et ceci de façon progressive. Tant et si bien que même l'utilisateur confirmé y trouvera son bonheur èn y puisant des astuces qui le rendront plus productif. Oune vré miracle !

Antivirus mode d'emploi

Voilà une idée qu'elle est bonne ! Ça tombe bigrement bien, cause qu'il me semble avoir attrapé un rhube de cerbeau.

Mais non, triple buse, c'est ton micro qui est malade !

196 pages pour tout savoir sur les virus. Où sont-ils nés ? Que font-ils dans la vie quand ils ne foutent pas le souk dans les micros ? Et surtout, comment procèdent-ils pour grignoter nos fichiers ? Cet ouvrage est commercialisé au prix de 82 F.

Microsoft Works 2 PC

Ce livre de 156 pages vous propose rien moins que l'apprentissage de *Works*, et ce, en 20 leçons... Une paille !

Première leçon : procédure d'installation. Deuxième leçon : présentation de l'interface utilisateur. Restent les 18 dernières leçons qui décrivent les principales fonctions, exemples et illustrations à l'appui.

Commercialisé au prix de 78 F.

Microsoft Flight Simulation Micro Passion

Chose promise, chose due. Voici venu le temps des réjouissances avec cet ouvrage que les amateurs de simulation aérienne - donc de *Flight Simulator* - vont dévorer avec délectation. Trois chapitres techniques magnifient l'ouverture, proposant des rappels à propos du mode d'emploi - description des appareils, considérations théoriques sur la navigation aérienne etc. Viennent ensuite une foule de chapitres consacrés à la description détaillée des différents vols à accomplir. Et 318 pages de plaisir pour les passionnés ! 158 F seulement.

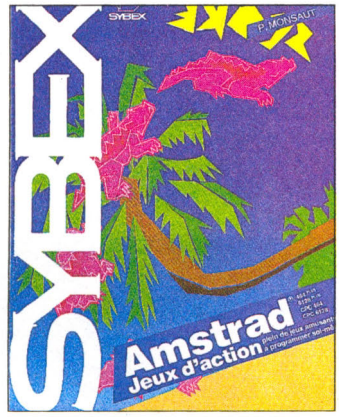
Au cœur des jeux Sega

"Vous faites partie des heureux possesseurs de la console Sega

Master System !", qu'ils disent sur la couverture... Que dire alors de ceux qui possèdent la Mega Drive ? Mais enfin, passons... 35 jeux sélectionnés avec le plus grand soin sont passés au peigne fin dans ce livre de 166 pages. Outre les caractéristiques, les effets sonores et graphiques et l'intérêt de jeu, chaque descriptif se trouve accompagné de conseils, trucs et astuces - nos *Top Secret* à nous en quelque sorte. Tout ça pour 72 F seulement.

Amstrad jeux d'action

Et on finit en beauté avec 92 pages de conseils pour réaliser soi-même des jeux d'action en Basic. A



titre d'exemple, 18 programmes de ludiciels bénéficient d'une présentation ad hoc, dont il est possible d'extraire des parties - ou tout au moins s'en inspirer - pour les inclure dans des programmes maison. Prix : 58 F.

LE CDTV GAGNE EN DIMENSION

La société anglaise Digita International vient de terminer **Dr Wellmann**, le premier logiciel interactif tournant sur CDTV. Il s'agit d'un logiciel d'apprentissage de la médecine, constitué de quatre rubriques : santé personnelle, premiers secours, voyages à l'étranger et soins du bébé et de l'enfant.

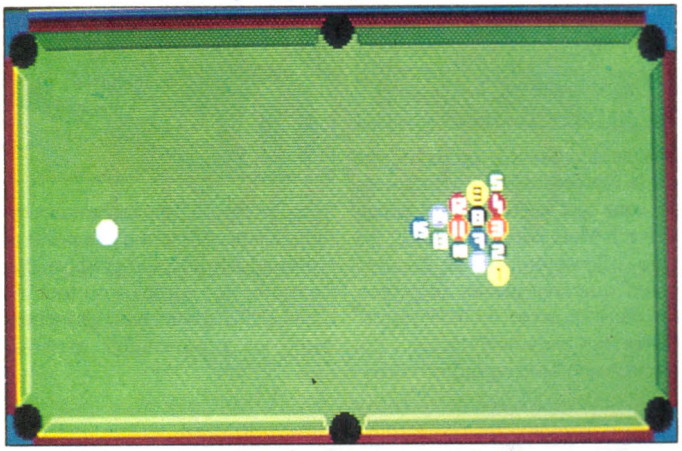
La première partie se révèle de très loin la plus importante et couvre tous les sujets - des différentes maladies aux médecines douces, en passant par les problèmes et maladies sexuels. Ca y est, je vous vois venir. Oui, vous allez pouvoir découvrir le pourquoi du comment de la contraception, apprendre par cœur la définition de l'orgasme, en savoir un peu plus sur la syphilis et vous rendre compte si vous êtes expert dans l'art de la masturbation. Tout un programme !

D'ailleurs, pour l'anecdote, sachez que *Dr Wellmann*, au départ, s'appelait *Dr Feelgood*, mais s'est vu rebaptisé à la demande des Américains eux-mêmes. En effet, il y a 20 ans, un produit portant le même nom (mais n'entretenant absolument aucun rapport avec celui évoqué ici) avait fait un véritable fiasco - et vous comprenez, le nom a mauvaise réputation : les gens pourraient confondre, ils s'en souviennent sûrement, ils ne pensent qu'à ça tous les jours, alors... Bref, *Dr Wellmann* contient plus de 125 000 mots, 2500 images, 8 heures de récit vocal, des effets sonores, des animations, le tout sur fond de musique stéréo. Ajoutez à cela des informations sur plus de 250 pays, un dictionnaire de 700 mots ayant trait à l'art hippocratique et vous obtiendrez une encyclopédie de 450 Mo de concentré pur. Le lancement est annoncé en Angleterre pour mai 1991, en même temps que le CDTV lui-même.

BILLiARD 3 D

Le Tatou qui monte, qui monte ! Premier éditeur français au Japon (lettres de noblesses et références obligent), Infogrames ne laisse rien au hasard et aborde tous les sujets dans ses réalisations. Aujourd'hui les amateurs de bandes et d'effets peuvent désormais se réjouir car avec **Billiard 3 D** (titre provisoire) plus de galères sur la feutrine : plus complet y a pas, vraiment !

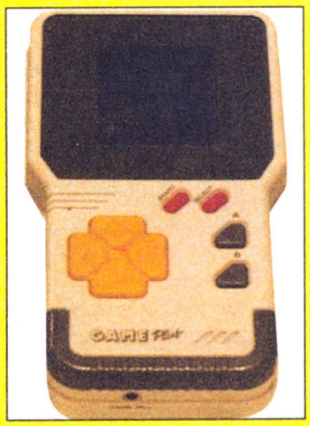
En fait il réunit à lui seul les caractéristiques du billard américain et du billard français, plus celles d'un troisième - un peu particulier celui-là - puisqu'il s'agit en fait d'un billiard octogonal qui offre au joueur une multitude de conbinaisons par rebonds toutes plus délirantes les unes que les autres. De plus la possibilité de passer de la 2-D à la 3-D avec une simple fonction le rend encore plus convivial et confortable à l'utilisation. Outre son réalisme dans les effets calculés par l'ordinateur, les graphismes ont été étudiés de façon à recréer le mieux possible l'ambiance des grandes salles où l'on parie à tout va, et le joueur - vous en l'occurrence - peut en engager un à tout moment. Gros ennui : 'il n'est pas du tout évident de parler d'un pareil soft sans l'avoir entre les mains... Même s'il apparaît de toute évidences génial, il faudra pourtant que nous attendions sa sortie officielle pour faire un test digne de ce nom. Sachez quand même qu'il sera prochainement disponible sur Atari ST, STE, Amiga et PC. Sympathique, non ?



LE GAME BOY FAIT DES PETITS : BIS !

Après la Gamate, le **Game Plus** ! Voici encore un clone du Game Boy. C'est un fabricant de jouets qui s'attaque au créneau avec cette console portable. Sa prise en main est comparable à celle du Game Boy et il possède le même nombre de boutons, une prise casque - jetez un coup d'œil sur la photo. Et bien sûr le principe demeure le même : vous disposez de plusieurs jeux sur cartouche, que vous introduisez dans la console.

Le jeu fourni s'appelle **Chute de briques** et c'est un clone de... *Tetris* ! Le Game Plus devrait être disponible à la rentrée de septembre. Seul le prix va en faire pâlir plus d'un : 760 F !



IL TIENT TOUT SEUL DANS LA MAIN !

Les heureux possesseurs d'une Nes peuvent se réjouir : ils vont disposer au mois de juin d'un joystick révolutionnaire. Le **Game Handler**, c'est son nom, se présente comme un joystick sans support. Il ne repose donc sur rien et il suffit d'une seule main pour le manipuler. Vous voulez aller à gauche ? Penchez la main vers la gauche ! Monter ? Penchez vers l'avant ! Facile, non ? Et en plus, vous disposez pratiquement d'un bouton de tir pour chaque doigt : pouce, majeur, annulaire, tout y passe !

Les anciens se disent que le principe n'est pas nouveau et se souviennent du *Stick* sur CPC il y a cinq ans. Techniquement, il contient des billes de mercure qui, lorsque l'on penche le joystick, font contact. Mais le *Stick* n'avait pas eu beaucoup de succès - en raison notamment de sa légèreté et de la mauvaise mobilité des billes.

Le distributeur nous a promis que l'on ne rencontrerait pas ces problèmes avec le *Game Handler* - qui n'en est encore qu'au stade de prototype. Nous vous en ferons bien évidemment un test complet dès

NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !

Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc...
L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin' Rubber » sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de
2990F TTC*
COMPLET

AMSTRAD

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus.

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____ Tél. : _____

Ville : _____ Code postal : |_|_|_|_|_|

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

MAJOR THOMSON

UN PEU D'ANIMATION, MAJOR !

Beau parleur (n°41), prudent (n° 43) et bidouilleur d'octets (n°44), voilà que notre bon vieux TO se découvre des talents d'artiste...

Il est peut être bon de rappeler aux fidèles du TO8/TO9 que cette rubrique constitue un espace où, entre autres, programmes et bidouilles sont les bienvenus. N'hésitez pas à faire connaître vos œuvres ! Tout travail jugé d'intérêt général sera publié moyennant, cela va de soi, une juste rémunération. L'intarissable Fabrice Bellet fait cette fois dans le graphisme avec un court programme Basic et deux routines géniales (de celles dont il a le secret).

ANIMATE

Perfectible par tout un chacun, ce programme en Basic 512 réalise une animation vectorielle par l'affichage de séquences intermédiaires d'une image initiale et d'une finale déterminées. Pour ce faire, le nombre de points (NP) nécessaires à la fois au dessin initial et final est à préciser ainsi que le nombre d'images désirées (NI) pour l'animation. Reste à définir comme suit dans les DATA, les dessins en question.

• NP premiers DATA, statut de chaque point :
- 1 : obtenu avec PSET.
- 2 : relié au précédent avec LINE.
- 3 : relié au précédent avec BOX.
- 4 : relié au précédent avec BOXF.

• 2 x NP DATA suivants, coordonnées des NP points du dessin initial.

• 2 x NP derniers DATA, idem image finale.

Exemple tout à fait au hasard : les DATA offerts métamorphosent le mot "MICRO" en "NEWS" - patientez quelques instants après lancement - via une quarantaine d'images. Etonnant, non ?

LISTING ETONNANT

```
0 ' ANIMATION VECTORIELLE en donnant la 1 ere et la derniere image
5 DEFINTA-Y
10 CLS:PRINTCHR$(20):COLOR,,1:PRINTTAB(16)"ANIMATION"CHR$(24);:COLOR,,1:CONSOLE1
20 NP=29   ' Nombre de points
30 NI=40   ' Nombre d'images
40 DIMW(NP),X(NI,NP),Y(NI,NP)
50 RESTORE:FOR J=1 TO NP:READ W(J):NEXT J:FOR I=1 TO NI STEP NI-1:FOR J=1 TO NP:READ X(I,J),Y(I,J):NEXT J,I
60 '
70 FOR J=1 TO NP:Z1=(X(NI,J)-X(1,J))/(NI-1):Z2=(Y(NI,J)-Y(1,J))/(NI-1):FOR I=2 TO NI-1
80 X(I,J)=X(1,J)+(I-1)*Z1
90 Y(I,J)=Y(1,J)+(I-1)*Z2
100 NEXT I,J
110 '
120 FOR I=1 TO Ni
130 IF I>1 THEN CLS 'K=I-1:C=-7:GOSUB 160
140 K=I:C=4:GOSUB 160:IF I=1 THENPLAY"L96P"
150 NEXT I:CONSOLE 0:END
160 FOR J=1 TO NP
170 ON W(J) GOSUB 171,172,173,174:NEXTJ:RETURN
180 PSET(X(I,J),Y(I,J)),C:RETURN
190 LINE-(X(I,J),Y(I,J)),C:RETURN
200 BOX-(X(I,J),Y(I,J)),C:RETURN
210 BOXF-(X(I,J),Y(I,J)),C:RETURN
220 DATA 1,2,2,2,2,2,1,2,2,2,2,2,1,2,2,2,2,2,1,2,2,2,2,2,1,2,2,2,2
230 DATA36,89,36,51,49,69,53,69,66,51,66,89
240 DATA78,89,78,85,78,75,78,69,78,73,78,82
250 DATA104,69,92,69,92,75,92,80,92,89,104,89
260 DATA115,89,115,69,115,76,122,69,125,69,131,69
270 DATA142,69,162,69,162,89,142,89,142,69
280 DATA124,181,131,181,131,136,155,181,155,136,162,136
290 DATA190,181,166,181,166,155,190,155,190,165,166,165
300 DATA204,155,212,181,216,168,220,181,228,155,235,155
310 DATA270,155,250,155,250,168,270,168,270,181,250,181
320 DATA280,181,280,181,280,181,280,181,280,181
```

FLASH

Comme de coutume, le programme que voici implante une routine binaire parfaitement translatable - indiquez l'adresse d'implantation, par exemple : &H8000 - sauvegardable à la condition sine qua non d'éliminer le REM (apostrophe) présent au début de la ligne 5. Ladite routine offre une nouvelle commande qui inverse les points "formes" et les points "fonds" de l'écran en mode TO7-70, c'est-à-dire CONSOLE,,,,0. Soit la syntaxe :

FLASH (x1,y1)-(x2,y2)

Les coordonnées facultatives x1, y1, x2, y2, définissent une zone d'écran graphique.(x = 0 à 319 et y = 0 à 199). Un petit exemple d'utilisation pour rassurer le bon peuple :

DO : FLASH (RND*319, RND*

199) - (RND*319, RND*199) : FLASH : LOOP

A propos du fouillis apparent des lignes 0, 1 et 2, **pas de panique !** Il s'agit d'une astuce savante de notre ami Fabrice Bellet pour coder de façon optimale les valeurs hexadécimales. A taper minutieusement, sans s'étonner de rien (**I** = i majuscule, l = L minuscule)...

LISTING FLASHANT

```
0 DATA"y;#=yKz5xU;J-x0xU>J(xUx4IIx0x,VxfjTyMbWiz$yJxZzx1R.xZyaxQx4xTJ'xZz#Vsy,DxZ$SbYUSy3y4gz%FXiVmx0x0y3yJVoy+yExXxSy4y+xAx3Mz,xAilz$bx;xLx;xLx63,#+xo*z)xbC@By?NaxhxwyBxwyBxwyU=lyf1z31xO.xfyD4C3y#.(oyWxwy?xwy?xwyOyT#oujx'yM##xTzy6x;xGH&xR,#Sxfz'xRC@xU
1 DATA"KIKxgNWSyKyMxwyBxgFXiy1xRE%A6z%xfay4xfbXi3y1xRE%AFz%xfJ3y4xfJCLxR1z3yKKxwyByB4Cxf$hEz'W3xwy?yB4Cxf#yLEypyKLxwyBXy%####$h#*WxJUxOz,yryHyO$zryHVxfytZS:#xqW5xZ+y%yky,x8ZS:#xduy,x7BxcyvxBx#x.xCx6W)ywx0y(x,y(ylN%x@x6mx*x(x(yrx:ywx2y(x.x0yrx9z$yoz%yox#
2 DATA"yqx:B%yqx7SxfxLyqxYW'y+x9Sxfx:y+xZxAx7I%y/yoW%yqyIW'yox5yryIX'yuykxAx7IFC0Sxfx$y+x7W'yox5yryIX'yuykx'yuylyryEz$yoVyMKx>x9ly7Ux;Xz,x'yuylyryEyqyl3xf##JyWThx'Cz'BCxZKfyHi#A3W'mx*x(x(SxYX%xX*b#z4z2z.z&ykyExT##xShB2*&$#":CLS:SCREEN4,6,6
3 D=0:PRINT"FonctionFLASH","Copyright 1987 by Fabrice":PRINT:COLOR,,1:PRINT"Implantation :";:COLOR,,1:INPUT"&H",U$:U=VAL("&H"+U$):FORJ=0TO2:READA$:FORI=1TOLEN(A$):A=ASC(MID$(A$,I,1)):K=A>119:I=IK:B=ASC(MID$(A$,I,1)):C=B-35+6*(B>90)-(A-119)*K*79
4 POKEU+V,C:V=V+1:D=D+C:NEXTI,J:IFD=48044THENEXECUELSEPRINT:PRINT"Erreur dans les datas":END
5 'SAVEM"FLASH",U,U+&H1CB,U
6 CLEAR,U-1
```

REVERSE

Cette autre routine translatable - par exemple en &H8000 - permet de disposer d'une fonction graphique capable d'effectuer la réflexion d'une zone écran (à la fois forme et couleurs en mode TO7-70). Soit évidemment la syntaxe :

Réflexion horizontale : REVERSE H (x1,y1)-(x2,y2)
Réflexion verticale : REVERSE V (x1,y1)-(x2,y2)

Les coordonnées facultatives x1, y1, x2, y2, définissent une zone d'écran graphique.(x = 0 à 39 et y = 0 à 199). Faisons l'effort d'un autre exemple :

```
DO : REVERSE (RND*39,RND*199) - (RND*39, RND*199) :REVERSE : LOOP
```

LISTING RENVERSANT

```
0 DATA"y;#=yKz5xU;J-x0xU>J(xUx4IIx0x,VxfjTyMwWiz$yJxZzx1R.xZyaxQx4xTJ'xZz#Vsy,DxZ$SZYUSy3y4gz%FXiVmx0x0y3yJVoy+yExXxSy4y+xAx3Mz,xAilz$bx;xLx;xLx63,#+xo*z)xbC@By?NaxhxwyExwyExwy7y$xwyBxwyBxwyUy.1z31xO.xfyU+yq+xO*yqyX4+3xZ1y=x*ylxwy?xwy?xwyOyi+yn+xL*ynyu#
1 DATA"x&nx*nx&x'yJ##xTz/y6x;xGH&xR,#Sxfz'xRC@Jdx3xUqJ(xUx*I+x0yrxfx'xwyEJMxgPW)yKyMxwyBxgHW)y+x7ylx7E%Axcy,xfWyrxfVX)yqx4y&ylE%AxcyrxfHy,xfGCGxR1z3yB+yqyB4+yFJEz)W'xwy?yB4+yFyLEysW'yB+ynXxZ##J*#Wx+Vxfz,Z)xgLZ)y%x0ykx1ux0W)y;yryHW%xd$y<yryHy+ylxU$E+l'xgx*
2 DATA"C%xg5X7zyryHXybxhi#SxZxZKfSxeby+x7W3VxZsJJyqxXxgx;W'yqx3xgx5yrxXX'yrx3xNyryHyqxXWyqx3yrxTX'yryGxPyryHslycC)yqx3xgiyryGX3SxbKx>x8lyFby+x8syKKfVxey+x7Wx&y+xXyqyly,ylyrxXxNyryHy+xXyqyly,yEyrxTxPyryHx>yolyqXx&SxbKx>x8J'x>x8lyRbW)y;yryHxY$J/xZ+y,x5x,o
3 DATA"x>x5lz0y,x5XxZ
4 D=0:CLS:SCREEN4,6,6:PRINT"FonctionREVERSE","Copyright 1987 by Fabrice":PRINT:INPUT"Implantation :&H",U$:U=VAL("&H"+U$):FORJ=0TO3:READA$:FORI=1TOLEN(A$):A=ASC(MID$(A$,I,1)):K=A>119:I=I-K:B=ASC(MID$(A$,I,1))
5 C=B-35+6*(B>90)-(A-119)*K*79:POKEU+V,C:V=V+1:D=D+C:NEXTI,J:IFD=51840THENEXECUELSEPRINT:PRINT"Erreur dans les datas":END
6 'SAVEM"REVERSE",U,U+&H1E0,U
7 CLEAR,U-1
```

Major Thomson

Plein de produits Thomson disponibles !

au

"Club français du logiciel"
16, quai J.-B. Clément,
94140 Alfortville

Catalogue gratuit sur demande

SPECIAL THOMSON

TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR LES ORDINATEURS THOMSON...
COMMANDEZ LES ANCIENS NUMEROS DE THEOPHILE ET DE TEO !

THEOPHILE

N°10 .....
N°11 .....
N°13 Trois listings - Basic MO5 - Théo-trucs.
N°9 Banc d'essai TO8 - Les Passagers du Vent.
N°10 .....
N°12 Moniteur/désassembleur TO8/TO9+ - Logo.
N°13 Prolog - TO/PC - Le plein de programmes.
N°14 .....
N°15 Spécial jeux - TO8D/TO16 - Connector.
N°16 Spécial Juniors PC - Basic animé - Cortex.
N°17 .....
N°18 Basic fonctionnel - La domotique - Listings.
N°19 Musique sur micro - Didacticiels, PAO.

TEO

N°1 Euridis - Quick Disc Drive - Cahier technique.
N°8 .....

PORT GRATUIT

CADEAU !

Si vous achetez cinq numéros, vous pouvez en choisir un sixième gratuit.

☐ Je vous commande les numéros suivants :
..... x 25 F= .....
Pour l'étranger et les DOM-TOM rajouter 10 F par numéro (port inclus), le sixième numéro est gratuit. A retourner à Micro News : 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.
Nom ..... Prénom ..... Age.....
Adresse .....
.....
Ville ..... Code postal .....

MALAISE DANS LA ROYALE

Le torchon brûle entre gradés, chacun tirant la couverture à soi - qu'ils lavent leur linge sale en famille !..

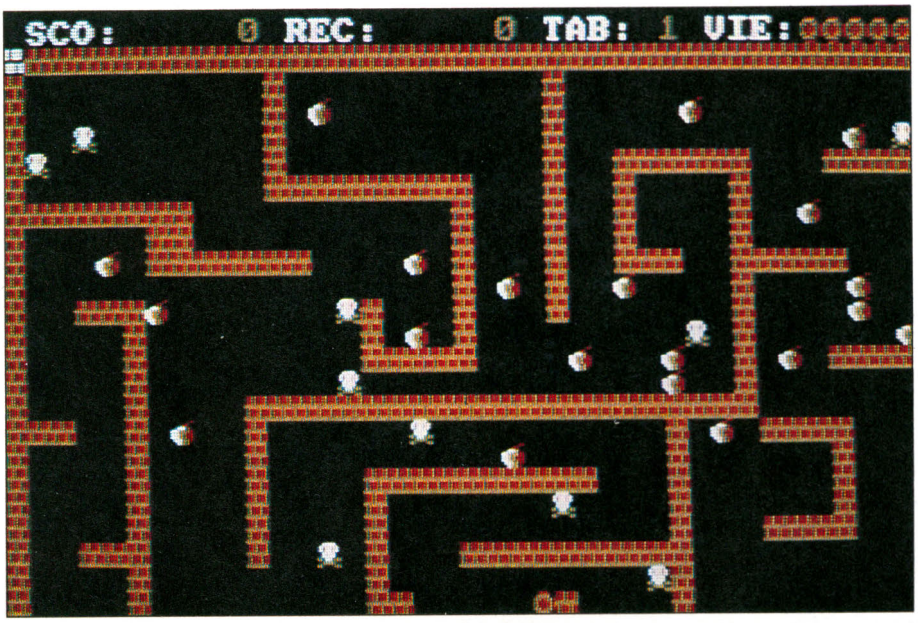
Le major Thomson, qui se fait fort depuis un certain temps de publier des listings de qualité, me les brise avec ses chevilles gonflées, sa grosse tête et autres allusions finaudes du genre : "*My listings are fantastics, wonderfuls ! And yours, captain ?...Hin, hin !..*" Piqué au vif, mon honneur de capitaine est en jeu. Nous vaincrons parce que nous sommes les plus forts (où ai-je déjà entendu cette ânerie ?..) !

QU'IL EST RAPIDE !

Un scénario simpliste ne débouche pas forcément sur un jeu facile. La preuve ! Le va-et-vient incessant d'une baballe se révèle ici presque aussi intolérable qu'une chanson de Patrick Bruel. En évitant de joyeuses têtes de mort, des cibles doivent être atteintes. Listing court de Claude Le Moullec, mais programme efficace comme nous les aimons. N'hésitez pas à nous en proposer, même (et surtout) en langage machine. Pas trop long tout de même (10 Ko maxi)...

LISTING PAS TROP LONG

```
10 ':::::::::::::::
20 ':             :
30 ':   RAPIDO    :
40 ':             :
50 ':::::::::::::::
60 ' LANGAGE MACHINE
70 ' routine d'affichage
80 MEMORY &7FFF:RESTORE 90:FOR H=&A000 TO &A030:READ A$:POKE H,VAL("&"+A$):NEXT
90 DATA 7C,C6,08,67,D0,D5,11,50,C0,19,D1,C9,00,DD,5E,00,DD,56,01,DD,6E,02,DD,66,03,06,08,F3,C5,E5,06,02,1A,77,13,23,10,FA,E1,CD,00,A0,C1,10,EF,FB,C9,00,FB
100 ' 4 sprites de 16 octets
110 RESTORE 120:FOR H=&8000 TO &8040:READ A$:POKE H,VAL("&"+A$):NEXT
120 DATA 30,C0,72,E4,72,E4,30,C0,30,C0,1C,83,03,0C,0C,03,00,66,11,88,30,4C,C3,6E,C3,EE,C3,EE,61,6E,21,4C,EF,EF,EF,EF,EF,EF,0F,0F,BF,BF,BF,BF,BF,BF,0F,0F,33,CC,47,2E,9F,9F,BF,DF,BF,DF,9F,9F,47,2E,33,CC,00
130 ':::::::::::::::::::::
140 ':                   :
150 ': VARIABLES DE BASE :
160 ':                   :
170 ':::::::::::::::::::::
180 DEFINT a-z:CALL &BBFF
190 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,18:INK 3,6
200 DEF FN po(x,y)=&C000+(y-1)*80+(x-1)*2
210 FOR h=1 TO 5:sp(h)=&8000+((h-1)*16):NEXT
220 DIM je(40,25):VIE=5:TA=1:CP=0:sc=-10:rec=0
230 ':::::::::::::::::::::
240 ':                   :
250 ': BRANCHEMENT TAB   :
260 ':                   :
270 ':::::::::::::::::::::
280 ERASE je:DIM je(40,25):ON ta GOTO 290,300,310,320,330,340,350
290 RESTORE 1180:GOTO 410
300 RESTORE 1250:GOTO 410
310 RESTORE 1320:GOTO 410
320 RESTORE 1380:GOTO 410
330 RESTORE 1390:GOTO 410
340 RESTORE 1400:GOTO 410
350 RESTORE 1410:GOTO 410
360 ':::::::::::::::::::
370 ':                 :
380 ': DESSIN TABLEAU  :
390 ':                 :
400 ':::::::::::::::::::
410 FOR g=0 TO 32 STEP 8:FOR h=2 TO 25
420 READ a:IF a=0 THEN 470
430 a$=BIN$(a,8):FOR z=1 TO 8:b$=MID$(a$,z,1)
440 b=VAL(b$):IF b=0 THEN 460
450 CALL &A00D,FN po(g+z,h),sp(3):je(g+z,h)=1
460 NEXT z
470 NEXT h,g
480 READ tet,pom
490 FOR h=1 TO tet
500 x=INT(RND*38)+2:y=INT(RND*22)+3:IF je(x,y)<>0 THEN 500
510 CALL &A00D,FN po(x,y),sp(1):je(x,y)=2:NEXT
520 FOR h=1 TO pom
530 x=INT(RND*38)+2:y=INT(RND*22)+3:IF je(x,y)<>0 THEN 530
540 CALL &A00D,FN po(x,y),sp(2):je(x,y)=3:NEXT
550 cp=cp+1:IF cp=3 THEN 630
560 PEN 2:LOCATE 1,1:PRINT "  CE TIRAGE VOUS CONVIENT-IL? (O/N)"
570 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 570
580 A$=UPPER$(A$):IF A$="O" THEN PRINT CHR$(7):GOTO 630
590 IF A$="N" THEN PRINT CHR$(7):GOTO 600 ELSE 570
600 LOCATE 1,1:PRINT SPACE$(40):FOR H=2 TO 39:FOR G=3 TO 24
610 IF JE(H,G)=2 OR JE(H,G)=3 THEN CALL &A00D,FN po(H,G),SP(5):JE(H,G)=0
620 NEXT G,H:GOTO 490
630 FOR h=18 TO 23:CALL &A00D,FN po(h,24),sp(5):je(h,24)=0
640 NEXT:CALL &A00D,FN po(20,24),sp(4)
650 PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT " SCO: REC:    TAB:  VIE:"
660 FOR H=35 TO 39:CALL &A00D,FN PO(H,1),SP(4):NEXT
670 PEN 2:LOCATE 28,1:PRINT TA:GOSUB 840:GOSUB 850
680 ':::::::::::::::::::
690 ':                 :
700 ': ROUT. PRINCIPALE :
710 ':                 :
720 ':::::::::::::::::::
730 x=20:y=24:s=2:x1=x:y1=y:PEN 2
740 IF INKEY(0)*INKEY(72)=0 THEN 920
750 IF INKEY(2)*INKEY(73)=0 THEN 970
```



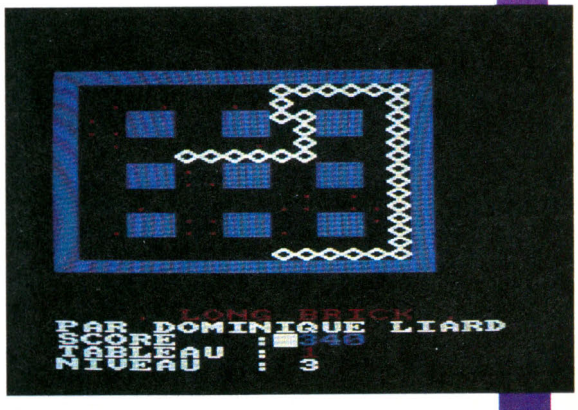

```
760 IF s=2 THEN 870 ELSE 780
770 ' BALLE A GAUCHE
780 x=x-1:IF je(x,y)=0 THEN CALL&A00D,FN po(x1,y1),sp(5):CALL &A00D,FN po(x,y),sp(4):x1=x:y1=y:GOTO 740
790 IF je(x,y)=1 THEN x=x+1:s=2:SOUND 1,255,5,5:GOTO 740
800 IF je(x,y)=2 THEN 1060
810 S=2
820 SOUND 1,255,5,5:je(x,y)=0:pom=pom-1:GOSUB 840:IF pom=0 THEN 1140
830 CALL &A00D,FN po(x1,y1),sp(5):CALL &A00D,FNpo(x,y),sp(4):x1=x:y1=y:GOTO 740
840 SC=SC+10:PEN 2:LOCATE 7,1:PRINT USING "#####";sc:RETURN
850 PEN 2:LOCATE 18,1:PRINT USING "#####";rec:RETURN
860 ' BALLE A DROITE
870 x=x+1:IF je(x,y)=0 THEN CALL &A00D,FN po(x1,y1),sp(5):CALL &A00D,FN po(x,y),sp(4):x1=x:y1=y:GOTO 740
880 IF je(x,y)=1 THEN x=x-1:s=1:SOUND 1,255,5,5:GOTO 740
890 IF je(x,y)=2 THEN 1060
900 S=1:GOTO 820
910 ' VERS LE HAUT
920 y=y-1:IF je(x,y)=0 THEN CALL &A00D,FN po(x1,y1),sp(5):CALL &A00D,FN po(x,y),sp(4):x1=x:y1=y:GOTO 740
930 IF je(x,y)=1 THEN SOUND 1,255,5,5:y=y+1:GOTO 740
940 IF je(x,y)=2 THEN 1060
950 IF S=1 THEN S=2:GOTO 820 ELSE S=1:GOTO 820
960 ' VERS LE BAS
970 y=y+1:IF je(x,y)=0 THEN CALL &A00D,FN po(x1,y1),sp(5):CALL &A00D,FN po(x,y),sp(4):x1=x:y1=y:GOTO 740
980 IF je(x,y)=1 THEN SOUND 1,255,5,5:y=y-1:GOTO 740
990 IF je(x,y)=2 THEN 1060
1000 IF S=1 THEN S=2:GOTO 820 ELSE S=1:GOTO 820
1010 ':::::::::::::::::
1020 ':                 :
1030 ':  PERDU/GAGNE    :
1040 ':                 :
1050 ':::::::::::::::::
1060 FOR H=1 TO 50:SOUND 1,10*H,5,5:NEXT
1070 FOR T=1 TO 3000:NEXT T:VIE=VIE-1:CALL &A00D,FN PO(39-VIE,1),SP(5)
1080 CALL &A00D,FN PO(X,Y),SP(5):JE(X,Y)=0:X=X1:Y=Y1
1090 IF vie=0 THEN 1100 ELSE 740
1100 FOR H=1 TO 25:SOUND 1,100*H,5,5:NEXT
1110 IF sc>rec THEN rec=sc
1120 vie=5:ta=1:sc=-10:cp=0:CLS:GOTO 280
1130 ' GAGNE
1140 FOR H=1 TO 20:SOUND 1,15*H,5,5:NEXT
1150 FOR t=1 TO 3000:NEXT t
1160 ta=ta+1:vie=5:sc=sc-10:cp=0:CLS:GOTO 280
1170 ' DATA TAB 1
1180 DATA 255,128,128,128,128,128,255,131,131,128,156,132,132,132,132,228,132,132,132,132,156,132,132,255
1190 DATA 255,16,16,16,16,31,0,0,248,0,1,1,1,0,63,32,32,33,33,33,33,1,1,255
1200 DATA 255,1,1,1,1,241,17,17,17,17,17,16,240,0,255,0,0,255,0,0,31,0,255,255
1210 DATA 255,0,0,0,63,33,33,33,57,1,1,1,1,1,255,8,8,136,8,8,248,8,8,255
1220 DATA 255,1,1,1,31,1,1,1,241,1,1,1,31,1,1,241,17,17,17,241,1,1,1,255
1230 DATA 10,20
1240 ' DATA TAB 2
1250 DATA 255,128,128,159,144,144,159,128,128,128,184,128,128,128,159,145,145,155,145,145,128,128,128,255
1260 DATA 255,1,1,241,0,0,255,0,0,0,231,0,0,0,32,32,32,32,32,60,0,0,0,255
1270 DATA 255,0,0,36,36,37,229,37,37,37,165,36,164,36,165,164,164,164,164,36,231,255,255
1280 DATA 255,128,129,129,0,241,17,1,49,17,241,0,0,0,246,68,68,68,68,70,0,0,0,255
1290 DATA 255,1,1,1,1,241,17,17,177,17,17,1,1,1,223,81,83,85,83,211,1,1,1,255
1300 DATA 12,20
1310 ' DATA TAB 3
1320 DATA 255,128,128,128,128,128,128,128,128,128,128,172,164,164,180,129,128,128,128,128,128,129,172,164,255
1330 DATA 255,0,0,3,12,48,33,34,34,34,34,33,32,48,14,65,19,6,18,66,3,0,0,255
1340 DATA 255,0,231,0,0,0,194,36,36,36,36,67,0,0,0,129,255,90,0,165,231,0,255,255
1350 DATA 255,0,0,192,48,12,132,68,68,68,68,132,4,12,112,130,200,96,72,66,192,0,0,255
1360 DATA 255,1,1,1,1,1,1,1,1,1,53,37,37,45,129,1,1,1,1,1,129,53,37,255
1370 DATA 14,22
1380 ' DATA TAB 4
1390 ' DATA TAB 5
1400 ' DATA TAB 6
1410 ' DATA TAB 7
```

QU'IL EST LONG !

Dans le genre long, on peut difficilement faire plus court. Dix lignes suffisent à Dominique Liard pour réaliser une chenille (*Long Brick*) des plus classiques. La bête se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre. Signalons que ce même auteur nous a fait parvenir des œuvres plus importantes en langage machine que nous publierons dès que possible. Patience.

LISTING CARREMENT COURT

```
10 DEFINT a-z:MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,2:INK 3,6:PEN 3:MEMORY 8192:DIM tabl(16,16):WHILE k<2 OR k>10:INPUT"NIVEAU (2-10):",k:WEND:LOCATE 4,20:PRINT".LONG BRICK .":PEN 1:PRINT"PAR DOMINIQUE LIARD SCORE :","TABLEAU :":PRINT"NIVEAU :"k
20 P=0:ENV 1,30,0,1,127,-1,15:x=2:y=2:s=2:l=2:adr=&A500:TB=TB+1:LOCATE 1,1:FOR a=1 TO 16:READ a$:a$=BIN$(VAL("&"+A$),8):FOR b=1 TO 16:d=VAL(MID$(a$,b,1)):PEN -2*(D=1):PRINT CHR$(143);:IF d=0 AND
```



```
INT(RND*k)=1 THEN PEN
3:PRINTCHR$(8)".";:d=2
:p=p+1
30 tabl(b,a)=d:NEXT:PRINT"
":NEXT:PEN 1:POKE
adr,x:POKE adr+1,y:LOCATE
x,y:PRINT CHR$(202):LOCATE
10,23:PEN 3:PRINT TB:IF
tabl(2,2)=2 THEN p=p-
1:DATA ffff,8001,8
001,9999,9999,8001,8
001,9999,9999,8001,8001,9999,9
999,8001,8001,ffff
40 IF INKEY(0)=0 AND tabl(x,y-
1)<>1 THEN S=1 ELSE IF
INKEY(1)=0 AND tabl(x+1,y)
<>1 THEN S=2 ELSE IF
INKEY(2)=0 AND tabl(x,y+1)
<>1 THEN S=3 ELSE IF INK
EY(8)=0 AND tabl(x-1,y)<>1
THEN S=4:DATA ffff,8181,f
c3d,8001,8001,bffd,bffd,800
1,8001,fe7f,8001,bffd,bffd
50 m=x-(s=2)+(S=4):n=y-(s=3)+
(s=1):IF tabl(m,n)=1 THEN
s=s+1:IF s=5 THEN s=1:GOTO
40 ELSE 40 ELSE x=m:y=n:PEN
1:LOCATE x,y:PRINT CHR$
(202):adr=adr-2:POKE
adr,x:POKE adr+1,y:IF tabl(x,y)
=3 THEN 70:DATA bffd,8001,ffff
60 IF tabl(x,y)<>2 THEN
tabl(x,y)=3:E=PEEK(adr+l):F=PE
EK(ADR+L+1):LOCATE E
,F:PRINT" ":tabl(E,F)=0:SO
UND 1,400,5:LOCATE 10,22:
PEN 2:P
RINT SC:GOTO 40 ELSE
SC=SC+10:p=p-1:l=l+2:SOUND
2,50,5,15:IF P GOTO 40
ELSE IF tb/8=tb\8 THEN
RESTORE:k=k+1:GOTO 20
ELSE 20
70 PEN 3:LOCATE 6,25:PRINT"
P E R D U":SOUND 1,0,240,15,
1,,10:FOR a=1 TO 400:x=INT
(RND*27):INK 0,x:BORDER
x:NEXT:CALL &BB03:
LOCATE 1,25:INK 0,0:BORDER
0:PRINT"PRESSEZ < ESP
ACE >";:WHILE INKEY
(47):WEND:RUN
80 DATA ffff,8001,8001,8001,
8001,8001,8001,8001,8001,8001,
8001,8001,8001,8001,8001,ffff,ffff
,8001,bffd,8001,bffd,8001,bffd,80
01,bffd,8001,bffd,8001,bffd,
8001,8001,ffff
90 DATA ffff,8001,aa55,aa55,
aa55,aa55,aa55,aa55,aa55,aa
55,aa55,aa55,aa55,aa55,8001,ffff
,ffff,8001,aa55,8001,aa55,8001,aa55
,8001,aa55,8001,aa55,8001,aa55,80
01,8001,ffff
100 DATAFFFF,8001,BE7D,A005,
AE75,A815,AA55,8001,8001,
AA55,A815,AE75,A005,BE7D,8
001,FFFF,FFFF,8001,BFFD,A00
5,8FF1,BFFD,8001,A005,8FF
1,BFFD,8001,A005,8FF1,BFFD,
8001,FFFF
```

Capitaine Pixel

LES ANCIENS NUMEROS DE MICRO NEWS

Les numéros 13, 14, 17 et 18 sont épuisés.

- **N°6** L'Archimèdes - Le spectre d'Hebdogiciel.
- **N°7** Spécial cahier technique - Micro-serveurs.
- **N°8** Dossier piratage - L'image numérique.
- **N°9** Piratage - Le sida informatique - Assembleur.
- **N°10** Les femmes et la micro - Spécial console de jeux.
- **N°11** Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !
- **N°12** Spécial vacances : des jeux + 200 news Atari !
- **N°15** Le match du siècle : ST contre Amiga !
- **N°16** 180 pages de jeux et de cadeaux !
- **N°19** Freeware : les jeux gratuits - 1er jeu sur CD-ROM.
- **N°20** La console Konix - 20 jeux pour Atari 800XL/XE.
- **N°21** Consoles : Super Thunder Blade, Super Mario 2.
- **N°22** Iron Lord : la baston - Rosie Zounette - Zelda 2.
- **N°23** Spécial été, 100 jeux testés - Roman-photo Carali.
- **N°24** Indiana Jones, Tintin sur la Lune, Xybots - Nintendo.
- **N°25** Bargon Attack - Atari STE - Xenon 2, West Phaser.
- **N°26** Scandale dans la micro : tout est trop cher !
- **N°27** Guide complet des consoles et ordinateurs.
- **N°28** Piratage, la fête est finie !
- **N°30** Psygnosis - Electronic Arts - Shinobi.
- **N°31** Harricana - banc d'essai Atari Stacy.
- **N°32** Les jeux vidéo sont-ils nocifs ? - CD- ROM - CDI.
- **N°33** Numéro scandaleux - 8 manettes Sega.
- **N°34** Consoles hi-tech - Amiga 3000.
- **N°35** Numéro zarbi - Reportages Microprose, Mirrorsoft.
- **N°36** Tops : Unreal, Nebulus 2, Space Manbow - Super Grafx.
- **N°37** Tout sur la NEO-GEO - CES de Chicago.
- **N°38** Spécial été - Nouveautés : Cryo, Sierra, Coktel, Loriciel.
- **N°39** Dossier Amstrad CPC+/GX4000.
- **N°40** La Nintendo Super Famicom - 1ers jeux GX4000.
- **N°41** Best of Nec - Rick Dangerous 2 - Panza Kick Boxing.
- **N°42** Spécial Noël : Dossier machines - Les portables Nec et Sega.
- **N°43** Les 100 Tops 1990 - Colorimage - Grand Prix 500 2.

PORT GRATUIT

☐ Je vous commande les numéros suivants :

..... X 20 francs (du numéro 6 au numéro 29) : ..... F

..... X 15 francs (à partir du numéro 30) : ..... F

..... X 20 francs (à partir du numéro 38) : ..... F

Pour l'étranger et les DOM/TOM rajouter 10 F par numéro (port inclus) ..... F

Total : ..... F

A retourner à **Micro News**, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Ville : ..... Code postal : .....

Mon ordinateur est un : ..... Age : .....

ECLATEZ-VOUS AU BUILD-IT & WIN-IT SUR 3615 MICRONEWS ET GAGNEZ UNE CONSOLE LYNX ATARI + 2 JEUX AU CHOIX !

EN MARS ET AVRIL, **MICRO NEWS** ET **ATARI FRANCE** VOUS OFFRENT UNE **CONSOLE LYNX ET DEUX JEUX AU CHOIX** PAR MOIS. POUR CONCOURIR, RIEN DE PLUS SIMPLE, VENEZ TESTER VOS CONNAISSANCES MICRO-LUDIQUES SUR **3615 MICRO-NEWS** ET COLLECTEZ LES POINTS QUI VOUS PERMETTRONT D'ACQUERIR DES PIECES DETACHEES. LE STOCK LE PLUS IMPORTANT DESIGNERA LE GAGNANT.

La console Lynx d'Atari est à l'heure actuelle la seule console portable couleur du marché. Son écran rétro-éclairé permet de jouer dans n'importe quelle condition d'éclairage. Elle est livrée avec un adaptateur secteur, un câble ComLynx et le jeu California Games.

DEUX JEUX AU CHOIX

Voici la liste des jeux sur laquelle vous devrez faire votre choix.

Blue Lightning
Electrocop
Rampage
Gates of Zendocon
Gauntlet
Xenophobe
Chip's Challenge
Slime World
Zarlor Mercenary
Klax
Robo-Squash
Road Blasters
Paperboy
Rygar
Ms Pac-Man
Shanghai

UN TOUR D'HORIZON QUI DEBONDE !

Dans la spirale malstromienne du PC, des news à hue et à dia...

Ouais, les PCistes, loin d'être des passéistes, vous vous la donnez belle en prévision du futur millénaire. En attendant, regardez un peu ce qu'on signale à votre attention...

PORTABLE LCE 386-16/20 LT

Une chose est sûre : les portables plaisent beaucoup depuis qu'ils offrent la puissance d'engins bien plus encombrants, alliée au plaisir esthétique de posséder "un-bijou-de-la-technologie-moderne"... Mitac et La Commande Electronique présentent au PC-Forum un nouveau portable basé sur le microprocesseur 386 SX, qui existe en deux versions cadencées respectivement à 16 et 20 MHz. La version de base comprend 1 Mo de mémoire extensible à 5 Mo, un disque dur de 40 Mo et un lecteur 3"1/2 d'une capacité de 1,44 Mo. On trouve évidemment les connecteurs nécessaires tels que ports série et parallèle. Le confort de travail se trouve assuré par un clavier de 90 touches avec pavé numérique et un écran VGA monochrome rétroéclairé - ce dernier point se révélant essentiel pour ne pas se détruire les yeux ! Rechargées en 1 heure 30, ses batteries lui assurent 3 heures 30 de fonctionnement et portent son poids à un peu moins de 6,5 kg. Il sera livré avec une souris compatible Microsoft, la version française de *Windows 3.0* et un sac de transport. (Prix : non communiqué.)

LCE 386SX-16CT

MODEM LCE-132 P : JUSQU'A 38400 BAUDS !

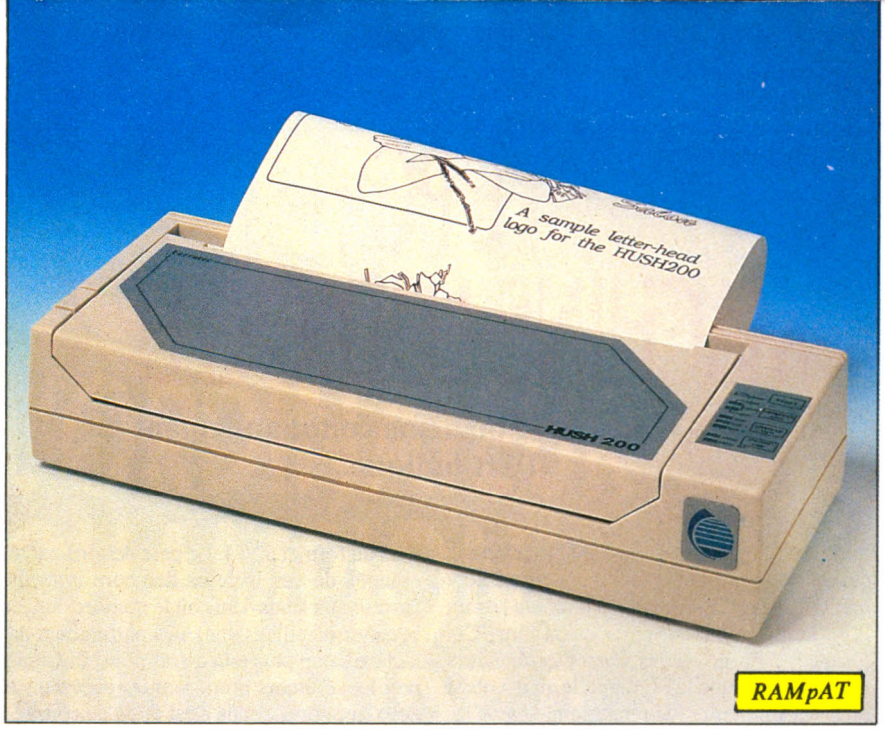
C'est pas le tout d'avoir un ordinateur, encore faut-il l'alimenter en programmes et données... Ces derniers temps, on aura assisté à l'expansion des MODEMs qui ouvrent de nouveaux espaces d'application à la micro-informatique. Citons les messageries nationales et internationales, le travail à domicile, la possibilité de diffuser vos logiciels etc. Pour suivre cette

Modem LCE-132P

évolution, La Commande Electronique propose un modem haut de gamme, compatible avec les standards définis qui répondent aux doux noms de V21, V22, V22 bis, V23 (minitel), V25 et V32. Les modes les plus performants permettent l'échange de données jusqu'à 9 600 bauds. A cette vitesse, il faut utiliser des protocoles de correction automatique d'erreurs (MNP5 et V42). En combinant cette vitesse avec le protocole de compression V42bis, on atteint des débits de l'ordre de 38 400 bauds. Intelligent, le **LCE-132 P** peut se rabattre vers un mode moins rapide si la ligne est trop mauvaise ou encore rappeler son interlocuteur pour prise en charge des frais. Il conserve dans une mémoire non volatile les protocoles les plus fréquemment utilisés. Trois logiciels sont fournis avec, afin d'en tirer parti au maximum en gérant les accès Transpac dont l'émulation minitel, la télémaintenance et les transferts de fichiers automatisés ! (Prix : 9 950 F HT.)

RAMpAT : JUSQU'A 16 Mo

Encore La Commande Electronique qui, avec Acculogic, propose cette carte d'extension mémoire (**RAMpAT**) pouvant "booster" un AT jusqu'à 16 Mo. Elle s'enfiche sur un slot de 16 bits et s'adapte sur les ordinateurs à base de



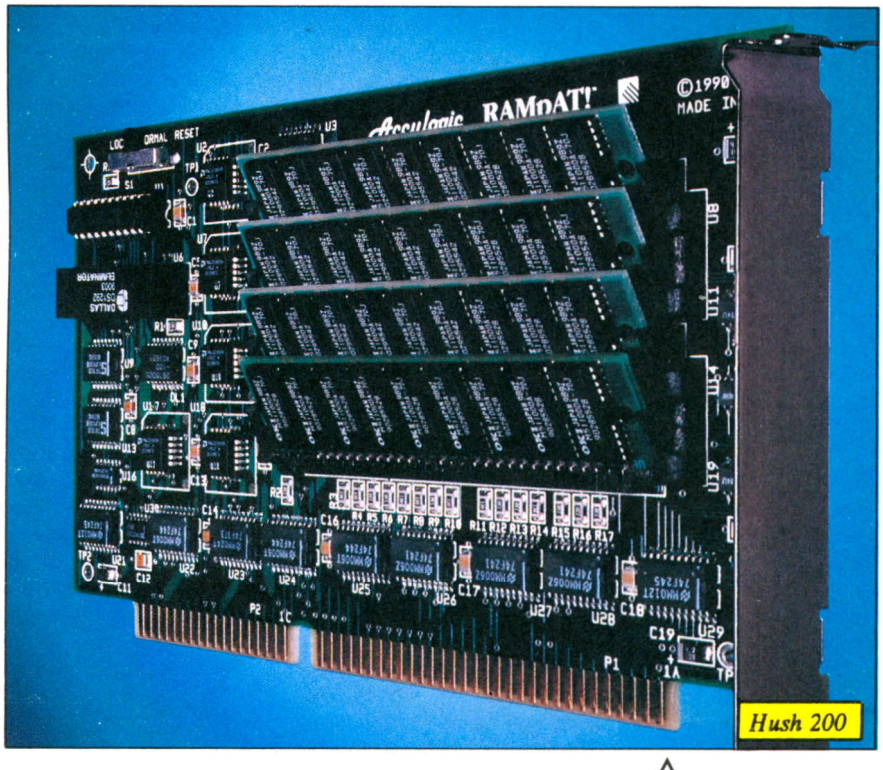
RAMpAT

286, 386 ou 486. Elle est compatible avec la norme EMS LIM 4.0 (Lotus-Intel-Microsoft) et peut être configurée en mode étendu ou paginé, voire les deux. Les composants utilisés sont des barrettes de type SIMM. (Prix avec 2 Mo : 3 150 F HT.)

L'IMPRIMANTE THERMIQUE HUSH 200

La société Europatec a obtenu les droits d'importation pour cette imprimante portable 80 colonnes conçue par Ferrotec. Sa taille (320 x 130 x 71 mm) et son poids (2,3 kg) lui permettent de se loger aisément dans un attaché-case. Elle peut s'alimenter à l'aide d'un adaptateur relié à l'allume-cigare d'une voiture ou par batterie rechargeable. Dans ce dernier cas, son autonomie lui permet d'épuiser un rouleau de papier thermique équivalant à 70 pages au format A4. Outre le silence apporté par l'option thermique (moins de 30 décibels), elle assure une très bonne qualité d'impression due à sa tête de 24 aiguilles et à ses fontes en qualité courrier ou proche.

La vitesse figure également au rendez-vous puisque la **Hush 200** imprime 170 caractères par seconde en qualité courrier et 220 dans une finesse un peu moindre. Elle supporte les modes IBM Proprinter et EPSON FX85 et se trouve dotée d'une mémoire-tampon de 128 Ko. Notons pour finir que des fontes supplémentaires et des logos personnalisés peuvent donc être rajoutés sous forme de cartouches. (Prix : *Hush 200* 3490 F HT ; quant à la batterie : 590 F HT.)



Hush 200

SIDEKICK 2.0

Borland annonce la sortie de la nouvelle version de *Sidekick*, un programme résident d'environ 40 Ko qui peut être appelé à tout instant par une simple pression de touches. Les applications alors disponibles : agenda, traitement de texte ou bloc-notes, carnet d'adresses, calculatrice et enfin, communications. La première version de *Sidekick* a été commercialisée en 1984 et se trouve répandue à plus de 3 millions d'exemplaires. On l'a remise au goût du jour avec **Sidekick 2.0** en tenant compte - entre autres - de l'essor des portables et des réseaux. Ainsi, on trouve une fonction "réconciliation" permettant de mettre en lumière les conflits d'emploi du temps entre deux agendas. L'échange de données avec d'autres produits de la gamme Borland comme *Paradox* ou *Quattro Pro* ainsi que le fonctionnement avec des réseaux locaux comme Novell etc. se révèlent désormais possibles. Les utilisateurs de la version précédente bénéficieront d'un tarif de mise à niveau. Seulement disponible pour le moment en version anglaise. (Prix : 995 F HT ; mise à niveau : 495 F HT.)

NOUS, ON S'EN FOUT !!!

A l'occasion du MICAD, PDA Engineering a annoncé 3 nouveaux produits qui viennent enrichir le système *PATRAN* et feront chaud au coeur de nos lecteurs... Cet environnement, installé dans le monde entier ou presque, se présente comme une solution conviviale aux problèmes d'ingénierie mécanique et bénéficiera désormais de **P/Fatigue** qui calcule la durée de vie des structures sollicitées de façon cyclique, ainsi que la taille des fissures qui résultent de ladite sollicitation. D'autre part, alors que *PATRAN* décrit un modèle théorique aux éléments finis avec les déplacements nodaux analytiques, les résultats expérimentaux sont fournis par *LMS Cada-X*. D'ou l'excellente idée de réaliser l'interface logicielle qui a pour nom **PAT/LMS** et dont l'indéniable réussite nous épargnera l'inconvénient de voir s'écrouler nos maisons. L'intendance est assurée par **M/Vision**, un gestionnaire de bases de données industrielles, qui peut déjà se faire les dents sur les trois premières disponibles, puisqu'elles concernent les métaux (*MIL-HDBK-SE*), les fibres de verre (*MIL-HDBK-17A*) et les composites (*PCM-90*). Bientôt un test complet dans les Tops du mois !

LA MEMOIRE QUI FLANCHE...

Vous êtes plusieurs à écrire pour signaler que certains programmes refusent de s'exécuter pour cause de "mémoire insuffisante", bien que vous possédiez un PC avec 640 Ko de mémoire, voire un AT avec 1 Mo ou plus... Les principaux coupables sont les drivers ou résidents contenus dans les fichiers *CONFIG.SYS* et *AUTOEXEC.BAT* et qui sont par exemple : dosedit, sidekick, mouse.sys, ansi.sys etc. Au boot, ces derniers s'empilent dans la mémoire et peuvent la réduire de 100 ou 200 Ko... Notons aussi quelques surprises dues aux version 4.0/4.01 du DOS qui prennent plus

de place que les versions 3.xx. Voyons maintenant deux solutions simples pour esquiver cette difficulté...

1/ Faites-vous une disquette système avec par exemple un DOS 3.3 et des fichiers autoexec.bat et config.sys réduits au strict minimum et bootez dessus avant de lancer le programme litigieux.

2/ La deuxième solution concerne les disques durs et épargne les manipulations de disquettes. Elle se révèle un peu plus sophistiquée et requiert l'emploi d'un petit programme qui fait rebooter l'ordinateur. Il est souvent fourni avec les disquettes systèmes qui accompagnent la machine et se nomme "BOOT.COM" ou "REBOOT.COM". L'idée consiste à modifier l'environnement et de le restaurer ensuite pour les tâches courantes. Voici la méthode à suivre dans le cas d'un jeu lambda : on se crée une directory 'save_dir' et on y copie les fichier normaux AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS et les fichiers "dégraissés" CONFIG.JEU et AUTOEXEC.JEU. Ce dernier est prévu pour exécuter le jeu automatiquement.

On crée ensuite JEU.BAT qui va chercher les fichiers .JEU dans SAVE_DIR et les recopie à la racine en les renommant respectivement en CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT. Ensuite il reboote le système et donc, le jeu s'exécute...

Enfin, on crée FIN_JEU.BAT qui restaure les fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS d'origine avant de rebooter le système !

Pour lancer toute la procédure, il suffit de taper JEU. Pour se fixer les idées, l'ordre d'exécution est le suivant : JEU.BAT, AUTOEXEC.JEU (renommé en .BAT), FIN_JEU.BAT, et AUTOEXEC.BAT (l'original). **Note 1** : cette solution ne fonctionne qu'avec des logiciels retournant proprement au DOS. **Note 2** : Les fichiers donnés en exemple dans les encadrés devront être adaptés à votre configuration. **Note 3** : Faites attention à ne pas détruire vos fichiers AUTOEXEC et CONFIG au cours des essais. Faites-en donc des sauvegardes...

```
****** Encadré1: config.jeu ****
shell  = c:\dos\command.com /p /e:512
device  = c:\sys\ansi.sys
country = 033,,c:\sys\country.sys
FILES    = 25
BUFFERS  = 25

****** Encadré 2: autoexec.jeu *
set comspec=c:\dos\command.com keyb
fr,,c:\sys\keyboard.sys
cd \jeu lancer_jeu call fin_jeu

****** Encadré 3: jeu.bat *****
copy c:\save_dir\autoexec.jeu
c:\autoexec.bat copy
c:\save_dir\config.jeu
c:\config.sys boot

****** Encadré 4: fin_jeu.bat ****
copy c:\save_dir\autoexec.bat
c:\ copy c:\save_dir\config.sys
c:\ boot
```

Abondos

LE PC : MACHINE LUDICIELLE ?

Allez-y, au PC, le onzième commandement de l'art ludique...

Le PC se présente comme la machine la plus belle en matière de jeux à condition... d'y mettre le prix ! D'ailleurs, on n'achète pas un PC pour jouer, on joue parce qu'on a un PC... Nuance ! Et là où les autres ordinateurs mâchent le boulot, le PC rappelle qu'il n'obéit qu'à un seul maître : le tyrannique *MS-DOS*.

Il existe des manuels pour dompter ce système d'exploitation. Mais avec l'avènement des intégrateurs graphiques du genre *Windows*, des gestionnaires de fichiers comme *X-Tree* ou *Norton Commander*, qui se soucie encore d'apprendre des commandes aux syntaxes sibyllines ? Qui touche encore au sacro-saint AUTOEXEC.BAT, au mystérieux CONFIG.SYS ? Certains jeux pourtant obligent à mettre les mains dans le cambouis...

Au fil des prochains numéros, nous explorerons les tripes du PC en restant fidèles à trois principes de base : premièrement, du *MS-DOS* nous n'aborderons que les notions qui concernent le jeu ; deuxièmement nous ne ferons pas une ligne de programmation et troisièmement, nous nous en tiendrons à la version 3 de *MS-DOS*, la plus répandue - et dont les commandes sont reconnues par la version 4.0 et plus.

AVIS AUX LECTEURS

5"1/4 ou 3"1/2, quel format choisir ? Le 5"1/4 est en perte de vitesse, un véritable fossile vivant, une version miniaturisée des énormes disques souples de 8 pouces qui, il y a 15 ans, avaient 20 cm de côté et ne contenaient que 180 Ko - autant qu'un CPC !

Les disquettes 5"1/4 se subdivisent en deux grandes familles : les 360 Ko et les 1,2 Mo. Les premières sont destinées aux PC XT, ceux qui sont construits autour d'un microprocesseur 8086. Les autres, de grande capacité, sont lues par les lecteurs des PC AT 80286 ou 80386. Seule l'immense logithèque qui existe toujours et encore justifie l'acquisition de ces lecteurs...

Les disquettes 3"1/2, elles, sont d'une conception plus récente. Leur boîtier rigide résiste aux déformations, un opercule protège le support magnétique des agressions extérieures (poussières, rayures, traces de doigts...) Tous les portables et la plupart des PC de bureau se trouvent désormais équipés de ces lecteurs, compacts et fiables.

Toutefois, on édite encore de nombreux jeux au format 5"1/4. Le parc des ordinateurs équipés de ces lecteurs demeure immense, surtout aux Etats-Unis où le nombre de telles bécanes installées chez des particuliers date de beaucoup plus loin qu'on pourrait l'imaginer. Les éditeurs proposent les jeux dans les deux supports - mais c'est là où ça coince...

Dans le meilleur des cas, les deux versions sont disponibles. Mais souvent, l'éditeur met dans la boîte les deux supports. On se retrouve alors avec une version inutile... La solution la plus foireuse consiste à ne vendre que les disquettes les moins coûteuses et à obliger l'acquéreur à demander expressément la version 3"1/2. Inutile de préciser que cette pratique, qui tend à se perdre (heureusement), relève quasiment de l'escroquerie et qu'il ne faut pas se gêner pour la dénoncer.

Cependant, certains utilisateurs possèdent deux lecteurs à chacun des formats, ce qui leur permet de lire des disquettes de n'importe quelle origine. Une telle configuration facilite aussi les transferts entre 5"1/2 et 3"1/2. L'avenir étant incontestablement au 3"1/2, le lecteur A: est souvent choisi dans ce format. C'est lui qui sert à booter, autrement dit à démarrer la machine.

Ces utilisateurs prévoyants se trouvent fort dépourvus lorsque la disquette 5"1/2 qu'il ont achetée doit impérativement être lancée depuis un lecteur A: et non pas à partir de leur lecteur B:... Trois solutions s'offrent à eux : soit ouvrir le capot du PC et permuter le câble plat qui relie la carte du contrôleur de disques aux différents lecteurs. Pas évident, et il faudra tout remettre en place par la suite. Soit lire le fichier de lancement et le modifier. Le plus souvent, il porte l'extension *B.A.T.* et *truffé de "A:"* que l'utilisateur se fera un plaisir de transformer en "B:". Mais gare s'il en oublie un seul : le *DOS*, incapable de trouver le fichier qu'il cherche, continuera plus loin et le jeu incomplet plantera tôt ou tard. De plus, sachez qu'on ne modifie jamais un fichier original !

Enfin, la bonne solution, qui se présente comme des plus simples : *MS-DOS* possède un fichier appelé ASSIGN.COM, généralement placé dans le répertoire *DOS*. Sa fonction est précisément de permuter les lecteurs. Tapez donc **ASSIGN A B** (sans les deux points) et ils se retrouveront permutés ipso facto. C'est rapide et élégant... N'importe quelle lettre de lecteur peut être utilisée. **ASSIGN A C** ou *ASSIGN C B* sont parfaitement admis...

Abondos

ECHECS : L'ORDINATEUR CHAMPION DU MONDE ?

Un ordinateur pourrait-il devenir champion du monde des échecs avant l'an 2000 ?
L'ordinateur joue déjà au niveau de Grand Maître, et double pratiquement sa valeur chaque fois qu'il double sa vitesse. Or un projet développé au centre de recherches IBM de l'état de New York va multiplier cette vitesse par mille...

Le jeu d'échecs a longtemps constitué un bastion imprenable, où même les joueurs moyens ridiculisaient l'ordinateur. C'était très agréable. Quoi de plus gratifiant que d'être à ce point meilleur qu'une machine par ailleurs très performante. Mais les temps ont changé. L'intelligence semble réellement entrer dans l'ordinateur et s'y trouver bien. Jusqu'où cela nous mènera-t-il ? Gary Kasparov a récemment battu nettement le champion du monde des ordinateurs, **Deep Thought** (Pensée Profonde), par le score sans appel de 2 à 0. Mais lors d'une conférence de presse donnée à Lyon, en décembre 1990, il a cependant expliqué : "Je serai encore champion du monde en 1995. Après, je ne sais pas. Peut-être les ordinateurs prendront-ils le relais." A 7 000 km de là, dans son laboratoire relié par ligne téléphonique avec les championnats du monde, Feng-hsiung Hsu, scientifique américain d'origine chinoise, souriait largement. Car si un programme doit détrôner Kasparov, ce sera le sien.

ELO, LES AMIS !

Le classement des joueurs d'échecs ne laisse rien au hasard. Il est mesuré rigoureusement et en permanence. Toutes les parties jouées en tournoi, sans exception, comptent pour le classement. Selon leurs résultats, et d'après un calcul statistique, les joueurs montent et descendent. La valeur d'un joueur d'échecs se mesure en points Elo, du nom d'**Arpad Elo,** l'inventeur américain - d'origine suédoise - qui a mis au point le système. Un joueur débutant vaut mille, le champion du monde actuel atteint 2 800. Entre les deux on considère qu'un joueur double sa valeur chaque fois qu'il gagne 100 points. (La moyenne des joueurs de club est en France de 1 600 points.) Le classement international ou FIDE (Fédération Internationale des Echecs) débute à 2 200 Elo.

Partant du principe selon lequel chaque fois que l'on double la vitesse d'un programme d'échecs, ce dernier gagne environ quatre-vingts points Elo, Feng-hsiung Hsu réalise l'extrapolation suivante : "Mon logiciel joue actuellement à un niveau de 2 560 points Elo, soit au niveau de Grand Maître International. En multipliant sa vitesse par mille, c'est à dire deux puissance dix, il gagnerait ainsi 800 points Elo, soit une valeur de jeu de 3 360 points. Nous pensons atteindre ce niveau d'ici cinq ans." A ce stade, le champion du monde actuel gagnerait à peine une partie sur cinquante contre l'ordinateur. Et autant de pris pour l'orgueil humain...

MESURER DES AMBITIONS DEMESUREES

Mais le monde des échecs, aussi bien que celui de l'informatique, se montre sceptique. Au cours des différentes visites que j'ai effectuées aux Etats-Unis, et notamment en assistant d'abord à la première partie des championnats du monde Karpov-Kasparov à New York, puis au North American Chess Computer (championnat du monde officieux des ordinateurs d'échecs), et entre-temps en visitant à plusieurs reprises les laboratoires IBM, j'ai pu effectuer les constatations suivantes. Alors que l'équipe de *Deep Thought* suivait en direct les parties Karpov-Kasparov, le logiciel proposa en de nombreuses occurrences des continuations qui, à l'analyse, se révèlèrent inadaptées. Lors des North American Chess Computers, *Deep Thought* fut battu par son rival **Hitech**, réalisé par Hans Berliner, qui aurait dû gagner le championnat si un règlement modifié au dernier moment ne l'avait privé d'une victoire méritée. Alors que *Deep Thought* se définit comme un logiciel multiprocesseur, la version à quatre composants calculant 2 millions de coups à la seconde a été abandonnée pour revenir à la version à deux processeurs qui n'en calcule "que" 700 000. Feng-hsiung Hsu réussira-t-il vraiment à faire fonctionner ses mille processeurs si quatre lui posent des problèmes aujourd'hui insurmontés ? Il existe un proverbe dans le monde des développeurs de programme qui affirme que "ce n'est pas parce que

L'IRRESISTIBLE ASCENSION DE DEEP THOUGHT

Installée à Carnegie Mellon avant d'être "adoptée" par le Centre de Recherche IBM de Yorktown (état de New York), l'équipe de Fen-hsiung Hsu a débuté petitement, par le miracle d'un "bricolage génial". Feng-hsiung Hsu, alors étudiant, pensait que les composants à trois microns mis à la disposition des étudiants par les fonds de la **DARPA** (**D**efense **A**dvanced **R**esearch **P**roject **A**gency) pouvaient, moyennant quelques astuces, permettre de réaliser un générateur de mouvements d'échecs de qualité exceptionnelle...

Par hasard, Feng-hsiung Hsu, ingénieur spécialisé dans les circuits intégrés, rencontra Thomas Anantharaman, qui avait écrit un logiciel d'échecs "pour s'amuser". En couplant le générateur au logiciel, et en adjoignant à l'équipe Murray Campbell et Andreas Nowatszyk, le projet prit forme. Les deux derniers venus améliorèrent un élément clé : la fonction d'évaluation, qui permet de mesurer la valeur d'une position.

En 1986 aux championnats nord-américains d'ordinateurs d'échecs, malgré une machine *Chip Test*, bricolée pour 1 000 dollars et même pas terminée, l'équipe fit une entrée "honorable", en réussissant à marquer 50 % des points, face à de gros ordinateurs. Mais en 1987, *Chip Test* gagna l'ACM North American Computer Chess Championships, devant *Cray Blitz*, qui était alors champion du monde des ordinateurs (titre gagné en 1983 à New York, et conservé en 1986 à Cologne devant *Hitech*). Il est devenu champion du monde des ordinateurs en 1989 à Edmonton (Canada). Sera-t-il un jour champion du monde devant un humain ?

l'on met neuf femmes ensemble pour faire un bébé qu'elle le feront en un mois".

D'autre part, l'équipe de *Deep Thought* a été privée récemment de son "petit génie", Thomas Anantharaman, auquel Wall Street a fait un pont d'or. Feng-hsiung Hsu, quant à lui, ne joue pas aux échecs et ne possède par conséquent pas d'expérience du jeu. Comme il manque actuellement à l'équipe un cogniticien capable de "capturer l'expertise" d'un joueur supérieur au niveau actuel du programme, il restera à vérifier si les mille femmes du nouveau projet réussiront à accoucher d'un bébé champion du monde d'ici à cinq ans. Les paroles de Feng-hsiung Hsu lors de ma dernière interview ont été claires : "Nous ne publierons plus rien pendant au moins deux ans. Nous travaillerons dans le secret et le silence. Vous avez eu droit à nos derniers commentaires."

KASPAROV ECRASE DEEP THOUGHT

Deep Thought n'a eu aucune chance contre Kasparov lors de leur match (2 à 0 en faveur de Kasparov). La force de *Deep Thought* concerne les aspects tactiques. La machine sait voir des combinaisons lointaines, à cinq ou six coups, et joue en conséquence. Dans les suites forcées, elle a un jour carrément écœuré un Maître qu'elle battait à plate couture en annonçant un "mat en 19 coups". Mais Kasparov a lentement écrasé la machine sur le plan positionnel. Et le jeu s'est fait de lui-même, la force brute pliant devant la stratégie à long terme.

Karpov, de même, a battu la machine lors de leur unique match début 1990. Mais alors que Karpov a connu des difficultés, peut-être parce qu'il n'avait pas pris la bécane au sérieux, Kasparov a bénéficié d'une préparation méthodique, analysant les parties de *Deep Thought* et utilisant les faiblesses de l'ordinateur dans ce qu'il appréhendait le moins. Car contrairement à un être humain, la machine réapprend tout à chaque partie. Elle oublie au fur et à mesure. Elle doit tout recalculer. Cela permet de mieux comprendre les limites du projet de Feng-hsiung Hsu. On pourrait le comparer à un projet de forage pétrolier consacré à atteindre des profondeurs gigantesques (la force brute d'un logiciel voyant loin), alors que le système ne saurait pas exactement à quel endroit commencer les forages...

LES CHAMPIONNATS DU MONDE DES MICROS

◊ 1980, Londres : **Chess Challenger**.
◊ 1981, Travemunde : **Fidelity X**
◊ 1983, Budapest : **Elite/AS**.
◊ 1984, Glasgow : ex aequo **Elite X, Mephisto S/X, Princhess, Psion Chess**.
◊ 1985, Amsterdam : **Mephisto Amsterdam 1**.
◊ 1986 Dallas : **Mephisto Dallas 3.**
◊ 1987 Rome : **Mephisto**.
◊ 1988 Almeria : **Mephisto**.
◊ 1989 Portoroz : **Mephisto.**
◊ 1990 Lyon : **Mephisto**.

Notes historiques

(d'après les documents officiels de l'ACM North American Chess Computer Championship)

Depuis 1970, les Championnats Nord-Américains d'Ordinateurs d'Echecs ont servi de tremplin à l'évolution des différents programmes. Les championnats du monde ont lieu tous les trois ans, ce qui frustre les passionnés... Au contraire les *ACM NACCC* ont lieu annuellement et constituent de ce fait des championnats du monde officieux. En 21 ans, le niveau des programmes est passé d'environ 1 600 Elo (américains, soit 150 de moins que le niveau français) à environ 2 560 Elo (FIDE) internationaux.

Aux Etats-Unis d'ailleurs, une grande partie des crédits obtenus par les équipes de recherche, et les postes d'enseignement-recherche proposés par les universités, dépendent du retentissement, c'est-à-dire de la médiatisation. Les publications jouent un rôle important et tout est fait pour faciliter le travail des journalistes. Les *ACM NACCC* constituent une grande fête où se retrouvent non seulement les chercheurs américains, mais ceux du monde entier.

Le grand professeur côtoie l'équipe d'étudiants turbulents en jeans troués qui laissent traîner leur fer à souder sur la table ! Les outsiders ont la faveur du public qui les encourage et les matches sont publics. En outre, de grands échiquiers muraux présentent les coups, commentés au micro par des Grands Maîtres Internationaux.

Pour les passionnés d'échecs, les *ACM NACCC* permettent d'observer avec une sournoise perversité l'ébahissement des programmeurs lorsque leurs "enfants prodiges" commettent une bourde ou jouent de façon totalement inattendue. Car de grands moments historiques ont ponctué ces 21 années de compétition. Depuis 1977, le programme **Chess 4.9** joue régulièrement au-dessus de la barre des 2000 Elo américains, ce qui le place dans les joueurs de première catégorie US (seconde catégorie en France où le classement est plus sévère).

En 1983, le programme *Belle* obtint le titre de Maître américain. Il analysait déjà 160 000 coups à la seconde. Son Elo US cependant n'était que de 2 200, ce qui signifie qu'en France, il n'aurait été que secondant d'un apprenti Maître. Le premier vrai Maître d'échecs sera *Hitech*, de Hans Berliner, développé à l'université de Carnegie Mellon. Ancien champion du monde par correspondance, Hans Berliner est probablement le chercheur qui connaît le mieux les échecs... Il rata d'un cheveu le titre de champion du monde à Cologne. Son logiciel ne s'était pas méfié

LE DRAGON DES SCIENCES COGNITIVES

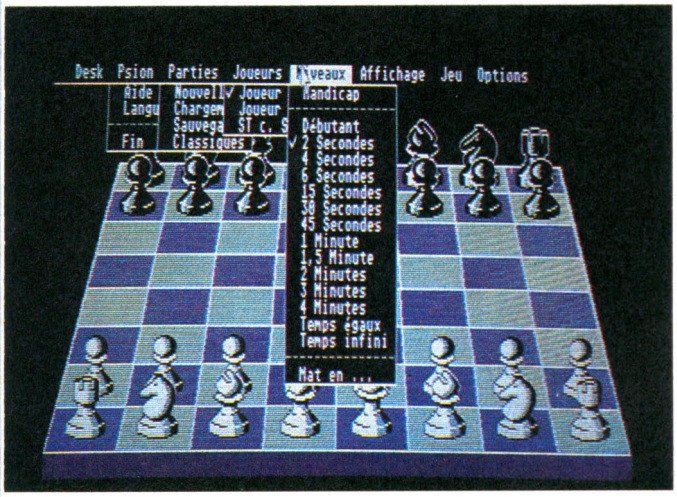
Les sciences de la connaissance, baptisées "sciences cognitives", se sont donné pour but de comprendre les étapes de la pensée, et de les adapter au traitement informatique. Travail impossible ? Leurs progrès sont tels qu'on réussit désormais à modéliser les raisonnements les plus complexes, les plus délicats, et que la machine les restitue avec une puissance insoupçonnée. Forts de leur vitesse, de la taille quasi illimitée de leur mémoire, et du temps sans cesse plus grand que les auteurs de logiciels accordent à la domestication des principes de la pensée, on constate en 1990, que, dans des domaines limités, les ordinateurs deviennent vraiment très forts. Au point qu'ils assistent les experts aussi bien pour mener la guerre, que pour aider les compagnies d'assurances, les financiers et les médecins. Déjà, ils deviennent des aides à l'enseignement en comprenant ce que dit l'élève et en lui répondant de façon adaptée.

"- La Bolivie est-elle dans Paris ?, demande l'écolier américain.

- Un pays ne peut pas être à l'intérieur d'une ville !", répond le système. Et il explique pourquoi...

Aujourd'hui, l'intelligence subit une véritable mutation. Et les chercheurs précisent dans quel but : "Nous voulons créer des robots autonomes... " Les militaires l'ont parfaitement compris, qui demandent "des tanks aussi intelligents que des fourmis, des avions aussi intelligents que des guêpes, des sous-marins aussi intelligents que des requins". Pour quoi faire ? Pour continuer la guerre tout seuls, guidés et conseillés par des satellites porteurs de caméras et d'ordinateurs géants, si leur pays venait à disparaître au cours d'une attaque surprise. Comme l'aurait dit le regretté Reiser : "On vit une époque formidable!"

suffisamment tôt d'un pion adverse allant à promotion. Puis l'équipe d'enfants terribles dirigée par Fseng-hsiung Hsu arriva, avec ses baskets et ses jeans troués...



Constatant que puissance et performance font bon ménage, ils décidèrent d'utiliser les supercomposants à trois microns en provenance des surplus de l'armée.

Ceux-ci furent mis à la disposition des étudiants pour une bouchée de pain. Comme cela correspondait exactement à leur budget, ils sautèrent sur leurs fers à souder, dessinèrent de nouveaux circuits et se lancèrent dans la compétition. Faisant des pieds de nez à tout le monde, ils s'emparèrent de tous les titres et affirment désormais en ricanant qu'ils entendent bien les garder.

La dernière fois que je les ai rencontrés, ils étaient toujours en jeans...

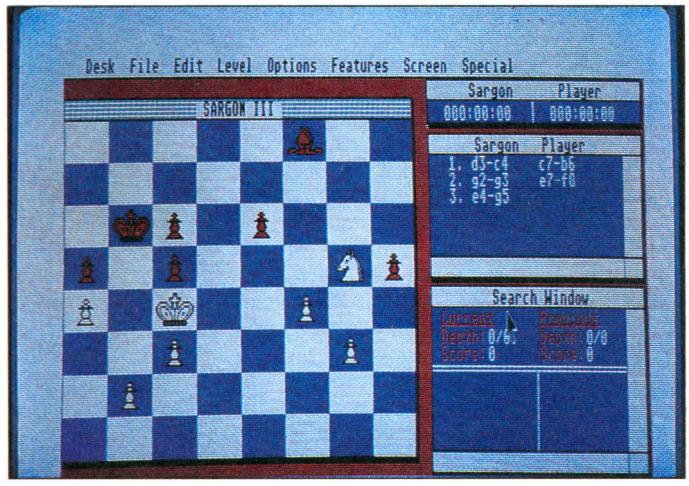
LES PRINCIPAUX PROGRAMMES

Psion Chess

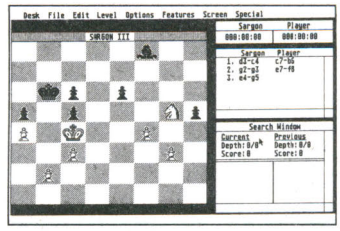
Créé par le célèbre Richard Lang avant qu'il n'écrive la série des *Mephisto*. Bien que sorti en 1985, il reste le leader des logiciels disponibles sur PC en France. Il joue très bien le milieu de partie. Sa librairie d'ouverture se révèle très variée, il détonne par rapport aux autres, avec un jeu très agressif et spectaculaire, profitant de la moindre erreur. Mais il n'exploite pas toujours nettement les avantages qu'il a su gagner, possède quelques faiblesses en finale qui l'amènent parfois à des erreurs de jugement transformant une partie gagnante en nulle. Encore faut-il en arriver là pour le voir... Et sa présentation sur PC ne gagnera pas le prix du meilleur graphisme.

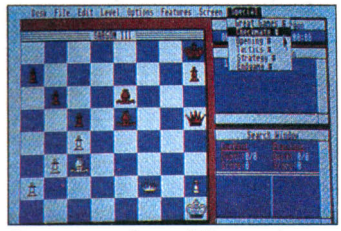
Sargon 3

La série des *Sargon*, de Kate et Dave Spracklen, a débuté historiquement sur Apple 2 à la fin des années 70. Depuis on a vu apparaître *Sargon 2*, *3* et même *4*, cette dernière version n'existant que sur Mac au début de 1991. Les versions *3* et *4* restent assez proches, la version *4* ne possédant que des différences marginales. Par rapport à *Psion Chess*, son atout principal réside dans la qualité de l'ouverture.



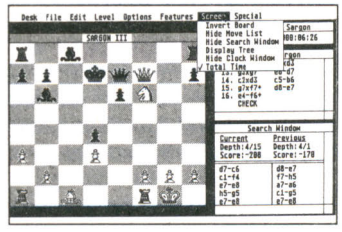
Stratégie 2 : seconde étape, exécuter le plan. Les noirs perdent un pion et la partie, car ils ne peuvent ensuite empêcher les blancs de faire dame.



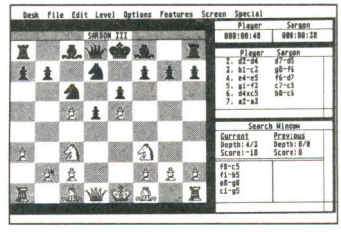


Sargon pose des problèmes qui, parfois insolubles à première vue, provoquent un sentiment d'évidence et d'irritation à la vue de la solution.

107 parties d'anthologie sont disponibles sur Sargon. Ici, la fin d'une partie baptisée : l'Immortelle !

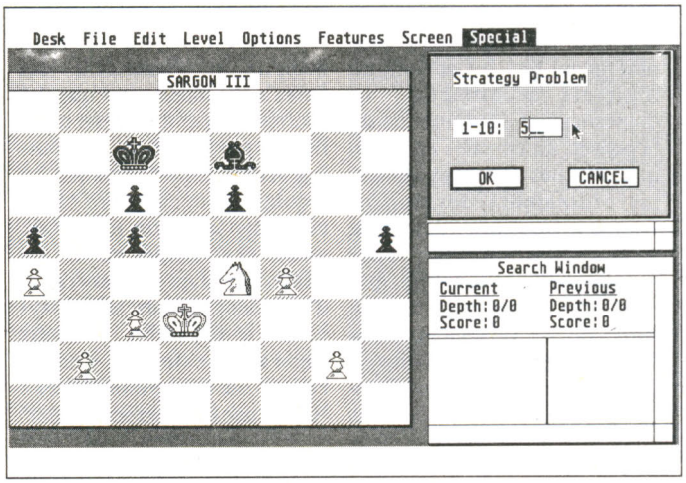


Sargon affiche les coups qu'il évalue à travers la fenêtre en bas à droite.

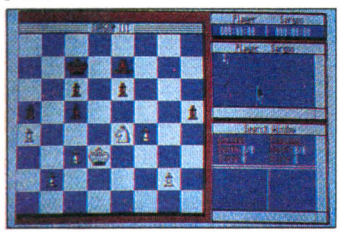


Un début non classique et normalement favorable aux noirs, mais qui sortira Sargon de sa bibliothèque d'ouvertures.

Il joue pratiquement tous les types de partie. Sa faiblesse se situe dans le milieu de partie, où il s'étouffe parfois avec ses propres pièces. Existe sur Mac, PC, Apple 2 et Atari. Les joueurs passionnés souhaiteront posséder à la fois *Sargon* et *Psion*, en raison de leur différence de styles. Existe sur PC, et ST.

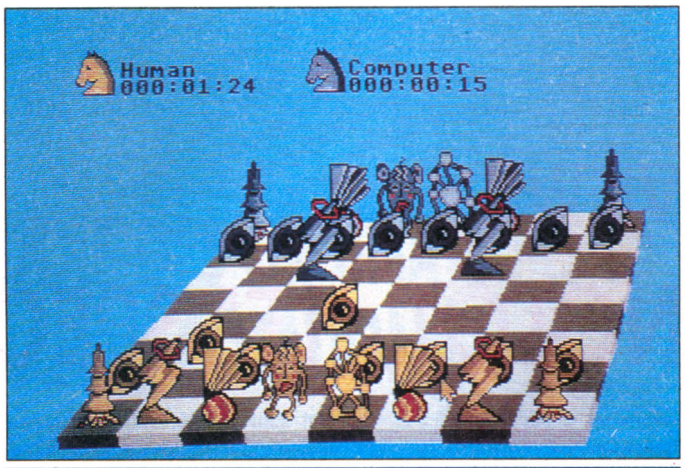


Stratégie 1 : les problèmes de stratégie consistent à voir loin, afin de comprendre l'axe du jeu. Première étape : définir un plan.



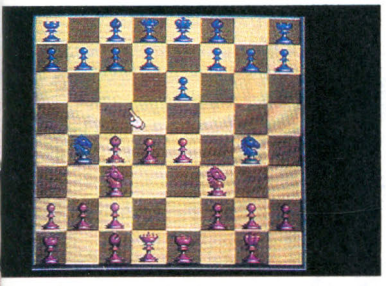
ChessMaster 2000 ou 2100

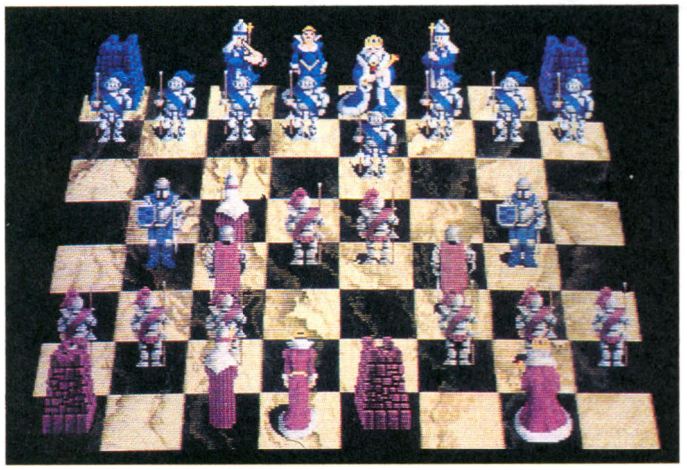
De The Software Toolworks, le plus indiqué pour les débutants, avec de très nombreuses possibilités telles que l'entraînement aux ouvertures (martyre du débutant), la visualisation des menaces en cours de jeu, plus d'une centaine de parties commentées et un "mode spécial" où il joue moins bien. Graphiquement très réussi, son niveau de jeu ne se révèle pas aussi élevé que l'affirme la jaquette publicitaire... Il reste en définitive proche de *Sargon 3*.



BattleChess

Le plus réussi graphiquement (par Electronic Arts). Superbe et révolutionnaire, il reconstitue l'ambiance des batailles d'où le jeu d'échecs serait issu. Les premières parties se passent dans l'hilarité la plus totale, à la vue des différentes séquences animées qui illustrent les prises de pièce. Malheureusement, le jeu lui-même n'atteint pas les sommets qu'on lui souhaiterait. Ne convient qu'au débutant et à ceux qui désirent gagner - même le matin au réveil. Existe sur Amiga et ST.





ChessPlayer 2150

Un bon programme moyen. Niveau de jeu correct. Ne brille en fait dans aucun secteur. Bien présenté tout de même.

On notera qu'au niveau compétition, c'est à dire en 40 coups pour deux heures, la plupart de ces programmes écrasent impitoyablement le débutant - même doué. Il faudra commencer par observer comment ils profitent des erreurs d'ouverture pour progresser soi-même rapidement. Le fort joueur choisira sans hésiter le tandem *Psion Chess/Sargon*. Les enfants et les débutants adoreront, eux, *Battlechess*. Quant à ceux qui désirent jouer un jour un cran au-dessus, ils bénéficieront de toute façon, avec ces monstres de froide et cruelle logique, d'une préparation adaptée à ce *Dallas* du joueur d'échec amateur que représente le moindre club d'échecs...

Comment les battre

Les joueurs interrogés nous ont livré leurs observations et donné quelques conseils afin de mieux affronter l'ordinateur :

◊ L'ordinateur évalue mal les attaques à sacrifice, en raison des limites de temps. Si votre concentration le justifie, tentez votre chance. Attention, il faut voir loin.

◊ Parmi les tactiques généralement payantes : le blocage du centre suivi d'une attaque sur le roque.

◊ Les ordinateurs ne se méfient pas assez du pion passé qui ira faire promotion.

◊ La perspicacité des ordinateurs va rarement au-delà de 3 coups. Des pièges bien calculés les laissent perplexes. Par exemple, le classique sacrifice de fou en h7 suivi de cavalier g5 et de l'arrivée de la dame permettent au moins de faire nulle.

◊ Ils sont gourmands et se laissent appâter par des sacrifices de pion qui permettent de désactiver leurs pièces.

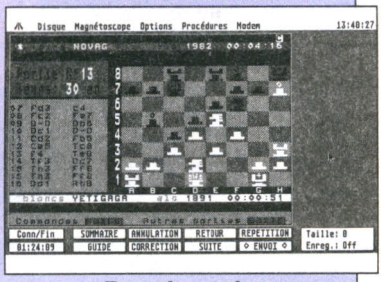
◊ Les ordinateurs auraient tendance à se laisser étouffer... Notons en passant que la plupart des joueurs de club ne réussissent pas non plus à obtenir un jeu positionnel, à l'exception de ceux qui potassent la théorie en profondeur... Tout ces défauts se retrouvent d'ailleurs chez les joueurs humains !

JOUEZ SUR MINITEL

Plusieurs serveurs se partagent le marché du jeu d'échecs sur Minitel. Les deux principaux sont celui d'**Europe Echecs** (3615 EE) et celui de **Libération** (3615 Roque).

Ils utilisent les caractères graphiques pour dessiner l'échiquier. Pour 60 F de l'heure, il est possible de jouer contre des amateurs, des Maîtres ou même des Grands Maîtres. 3615 Roque est ouvert également aux Italiens et aux Espagnols, en attendant l'européanisation complète. Il est également accessible a partir des Etats-Unis. Sur ces serveurs, on joue en partie rapide (blitz), en partie de 30 minutes, en partie de durée illimitée ou en différé. Des classements donnent la valeur de chacun pour les différentes catégories, plus un classement général. On dialogue en direct avec ses adversaires et on accède à de véritables journaux - avec petites annonces etc.

3615 Roque propose actuellement un concours dont le premier prix est un voyage aux Antilles, à l'ile de St-Martin, pour participer à dix jours de... tournoi d'échecs. Mais attention, le Minitel est une véritable drogue. Certains y dépensent personnellement de véritables fortunes, d'autres jouent aux frais de leur entreprise ou de leur administration... L'intérêt réside dans la possibilité de rencontrer des joueurs de toute la France, à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit.



Exemple type de trucage : Yetigaga a joué 16 coups en 51 secondes (Novag a mis 4' 16"). Sur cette partie apprise par cœur, le nul fait gagner des points supplémentaires et de plus...

En cas de manque de partenaires, 3615 Roque dispose de deux ordinateurs : **Psion** et **Novag**, qui jouent soit en blitz, soit en partie de 30 minutes.

INTERVIEW

PIERRE NOLOT, "LE" SPECIALISTE

Spécialiste mondial des ordinateurs d'échecs, Pierre Nolot a longtemps travaillé comme rédacteur en chef adjoint pour la revue *Europe Echecs*. Sa cave contient plus de 100 ordinateurs échiquéens, victimes de ses tests cruels, mais objectifs.

Son bureau empile dans des tiroirs spéciaux une quinzaine de machines qui tournent parfois des semaines d'affilée sans s'arrêter. Par exemple, lors du tournoi de Bruxelles, dans le match Karpov-Winants 1988, Winants disposait au beau milieu de la partie d'un avantage écrasant... Il loupa cependant un coup qui gagnait la dame adverse, et qui avait été vu en salle d'analyse par les Grands Maîtres présents, dont le Français Olivier Renet. Winants finit par perdre.

Mais le coup gagnant, qui exige de voir à une profondeur de huit coups (15 demi-coups), met en difficulté les ordinateurs. Aucun n'a réussi à le trouver jusqu'à aujourd'hui, pas même *Deep Thought* qui calcule pourtant deux millions de coups à la seconde. Dans d'autres cas, les machines peuvent tourner pendant quinze jours et quinze nuits avant de découvrir le coup décisif que les Grands Maîtres ont joué en cours de partie, c'est-à- dire en quelques minutes. Partant de la constatation que certaines positions constituent d'excellents révélateurs, Pierre Nolot a élaboré une série de quatorze tests gradués qu'il fait subir à toutes les machines qui lui sont confiées. Cet aspect de sélection méthodique et ciblé sur des concepts précis en a fait le spécialiste mondial de l'évaluation des ordinateurs d'échecs. Cette réputation est renforcée par son absence totale de complaisance et les démentis qu'il assène aux publicités mensongères.

De gauche à droite : Pierre Nolot, Lang et David Kittinger au championnat du monde d'Edmonton (Canada) 89.

Il nous confie : "Mon principal concurrent est l'Elo suédois des ordinateurs. Certaines machines ont joué jusqu'à mille parties pour l'obtenir. S'il fait autorité, il reste long à obtenir. Les utilisateurs souhaitent une évaluation rapide de la machine qu'ils envisagent d'acheter. Ma grille de mesure correspond à un test d'intelligence de leur valeur échiquéenne. Elle travaille selon des concepts précis, selon des thèmes ciblés et adaptés, afin de mettre en évidence les faiblesses et les points forts des machines examinées."

Quand je lui ai rendu visite, début février 1991, il vérifiait méthodiquement qu'aucun ordinateur ne voyait le sacrifice gagnant de Kasparov (cavalier prend pion h6) dans la vingtième partie du championnat du monde. Toutes les machines acceptaient le sacrifice avec l'équivalent d'un grand contentement. Pierre Nolot se réjouissait de son côté qu'il n'existe pour l'instant aucun bon logiciel de bridge, jeu qu'il pratique au niveau international, sans aucun trouble-fête électronique pour lui donner des conseils.

UN PARI HISTORIQUE

Au milieu des années 60, deux des principaux pères fondateurs de l'intelligence artificielle- Newell et Simon - annonçèrent qu'un programme d'ordinateur deviendrait champion du monde d'échecs "d'ici dix ans". En réponse, en août 1968, David Levy, champion d'Ecosse, lança le pari qu'il resterait invaincu contre l'ordinateur durant les dix prochaines années. Lorsqu'en 1978 David Levy eut gagné son pari, le pari fut renouvelé, "afin de stimuler les auteurs de logiciels en leur proposant une cible précise". Un prix de 5 000 dollars fut mis en jeu, 80 % offerts par la revue américaine **Omni** (équivalent à *Science et Vie*), et les 20 % restant par David Levy lui-même.

En 1984, David Levy gagna facilement un match contre le champion du monde des ordinateurs : *Cray Blitz*. Mais en 1988 contre Deep *Thought*, alors que les bookmakers anglais donnaient David Levy favori à trois contre un, David Levy perdit tout bonnement par 4 à 0. Au 38ème coup de la seconde partie, *Deep Thought* annonça mat en douze coups. Certes David Lévy n'avait plus tout à fait le niveau de Maître qu'il avait eu jadis... Mais c'était la fin d'une époque...

LE ELO SUEDOIS DES ORDINATEURS : QUELQUES COTATIONS

Pour obtenir l'Elo français, il faut rajouter environ 30 points, ce qui correspond à la différence de cotation entre les deux pays. Quand le Elo d'une publicité est exprimé en Elo américain (USCF), il faut enlever en moyenne 200 points... Les publicités n'indiquent que rarement cette réalité !

Ces mesures correspondent aux conditions de tournoi, soit 40 coups en 2 heures. La valeur moyenne d'un joueur de club est de 1 600 Elo.

Mephisto Portoroso	6030 à 36 MHz	2 244 Elo
Fidelity Elite	6020 à 12 MHz	2 135
Novag Super Espert	C6502 à 6 MHz	1 944
Saitek Maestro	D6502 à 10 MHz	1 904
Psion Atari	68000 à 8 MHz	1 873
Fidelity Par Excellence	6502 à 5 MHz	1 820
Novag Forte	B6502 à 5 MHz	1 811
ChessPlayer 2150 sur Atari/Amiga		1 727
Novag SuperConstellation	6502 à 4 MHz	1 723
Chess Champion 2175 Atari		1 677
ChessMaster 2000 Atari		1 648

Les bases de données d'échecs

Le joueur confirmé dispose désormais de bases de données lui permettant de consulter rapidement, sur un thème précis, des parties récentes. Les différents logiciels disponibles, essentiellement *ChessBase* et *Nic-Base* possèdent en commun une très forte documentation. De nouvelles disquettes paraissent régulièrement, incorporant les parties des tournois récents, les nouveautés, ainsi que des extraits significatifs des différentes publications mondiales. De même, de gros volumes comme *l'Informateur* (plusieurs centaines de pages par an) sont également publiés sous forme de disquettes. L'utilisateur réunit ces données sous forme de microbases thématiques, par exemple toutes les parties du gambit du roi gagnées par les noirs en moins de 25 coups. Ainsi, au lieu de rechercher des éléments éparpillés dans plusieurs livres, on dispose de possibilités de tri incorporées au logiciel.

De façon plus pointue, après une défaite, on peut examiner le détail des parties jouées sur une variante ou sous-variante précise, et actualiser ses connaissances sur la ligne de jeu ayant créé la surprise.

Bases de données

Nic-Base fonctionne sur PC, Macintosh et Atari. Prix : 128 $ (soit environ 650 F) .

Book Up 7 : ce programme peut être couplé au logiciel de jeu *Zarkov*. Ainsi, à partir d'une position, on commute rapidement de la base de données à la partie réelle contre l'ordinateur. Cela permet de concrétiser un gain "sur le terrain", au lieu de se contenter de connaissances livresques. Prix : n.c.

Prochainement diffusé en France par la société Télépat (c-à-d 3615 Roque) *ChessBase* sur PC et Atari. Ecrit spécialement pour Kasparov, ce logiciel est disponible auprès de la société Télépat. Livré avec une protection : *ChessBase* version de base, 1 500 F TTC; version professionnelle avec

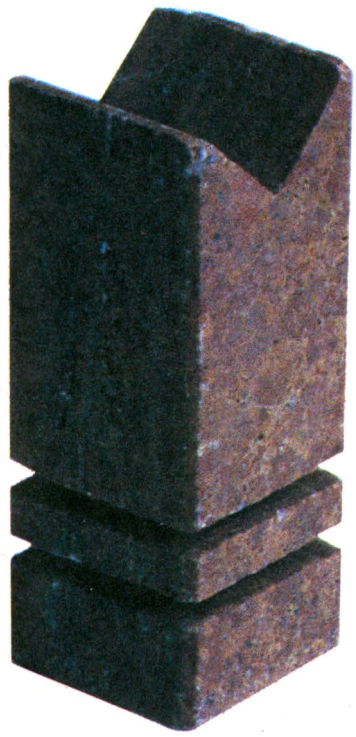
LES LOGICIELS DANS LE COMMERCE

C'est à la fin des années 70 qu'apparaissent, sur cassette, les premiers logiciels d'échec disponibles sur micro-ordinateur. Deux de ces précurseurs furent Sargon et **Microchess**. *Sargon* connut un tel succès que ses auteurs, Kathe et Dave Spracklen (mari et femme) furent invités à en faire un livre destiné aux amateurs de programmes. *Microchess*, de Peter Jenning, fut de son côté un best-seller avec plus d'un million de cassettes vendues. Son inventeur devint millionnaire et quitta Toronto (Canada) pour s'installer en Californie. Quant au fameux **Boris**, système doué de parole, il fit les délices de plus d'un amateur. "Mon fils est fou", disait cette mère en entendant l'ordinateur parler...

Deux compagnies de Hong Kong, Novag et Scisys firent leur entrée sur le marché début 1980. En même temps, la firme allemande Hegener & Glaser introduisait le premier des **Mephisto**.

Sachez d'ailleurs que les programmeurs d'échecs passent parfois d'une compagnie à l'autre. Par exemple, les Spracklen ont travaillé pour Chafitz, avant de passer chez Fidelity, et ils travaillent maintenant pour Saitek (qui est le nouveau nom de Scisys). Les compétitions entre programmes sont très importantes, puisque 120 000 machines d'échecs se vendent par an en France. La moindre différence, et surtout la possibilité de pouvoir s'affirmer "champion du monde" vaut par conséquent des millions de dollars. De la même façon, certains n'hésitent pas à utiliser le nom de Kasparov sur leurs ordinateurs, sans pouvoir prouver que leur système soit seulement parmi les meilleurs. L'acheteur pourra en revanche se reporter aux listes officielles d'Elo publiées par Pierre Nolot ou par les spécialistes suédois du test d'ordinateurs d'échecs. Par rapport aux annonces publicitaires, on se souviendra que les Elo donnés sont souvent des Elo américains, qu'il s'agit de descendre de 150, voire 200 points pour obtenir l'équivalent français. D'autre part, lorsqu'on voit mentionner une "performance de tant Elo à tel tournoi", il faut tenir compte du fait qu'un résultat ponctuel sur sept ou neuf rondes ne signifie rien, sauf pour les spécialistes du marketing... Les Elo suédois pour machines sont au contraire calculés sur plusieurs centaines de parties et sont fiables en conséquence.

Dernier point : le marché de l'occasion existe ! On trouve parfois pour moins de mille francs des machines comme le *Par Excellence* ou le *Super-Constellation* qui valaient voici peu de trois à quatre fois plus. Elles sont suffisamment fortes pour procurer des années de jeu à un niveau "suffisant".

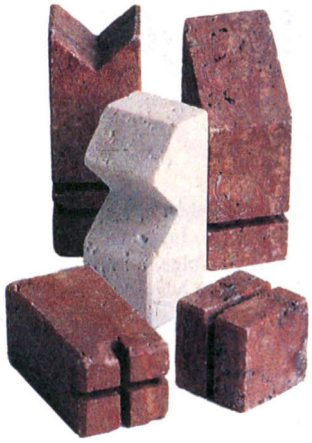


abonnement à *ChessBase Magazine* (bimensuel) et réception de disquettes (4 000 parties) : 2 200 F TTC - *Télépat, 2 bis, rue Bénard, 75014 Paris. Tél. : 40.44.57.55. Numéro de FAX : 40.44.69.21.*

Autres produits d'échecs

ChessManager : sur Atari, prix 750F TTC; joue et possède une base de données, écran couleur basse définition seulement. **Transity** : logiciel de téléchargement (prix 100 F avec le câble de liaison ordinateur). Il permet d'échanger des parties dans toute la France.

Hyperblitz : permet de jouer en simultanée sur Roque (prix 350 F).



Tous ces produits sont disponibles immédiatement auprès de la société Télépat. Alors n'hésitez pas !

Jacques de Shryver

LES ORDINATEURS CHAMPIONS DU MONDE

◊ 1974 à Stockholm : **Kaissa**, programme russe de Donskoy et Arlazarov fonctionnant sur un ICL 4/70.

◊ 1977 à Toronto : **CHESS 4,6**, de Slate et Atkin sur un CDC Cyber 176.

◊ 1980 à Linz : **Belle**, de Thomson (l'inventeur d'Unix et C) et Condon sur un PDP 11/23, avec des composants spécialisés.

◊ 1983 à New York : **Cray Blitz**, de Hyatt, Gower et Nelson sur un Cray XMP

◊ 1986 à Cologne : **Cray Blitz**.

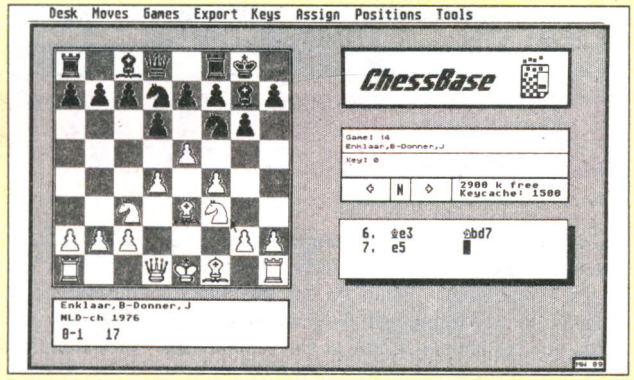
◊ 1989 à Edmonton : **Deep Thought** de Hsu, Anantharaman, Browne, Campbell, Jansen, Nowatzyk sur Sun, avec composants spécialisés.

CHESSBASE DEVELOPPE POUR KASPAROV

Pour le champion du monde d'échecs, sans les bases de données, "il faudrait une équipe de dix personnes pour préparer un match. Et on ne bénéficierait pas de la souplesse ni de la rapidité de consultation sur un écran d'ordinateur".

Le programme **ChessBase**, son arme secrète, a été écrit pour lui par une équipe allemande voici déjà sept ans. Disponible sur PC, et Atari, lié à un module graphique reconstituant un échiquier, il permet de visualiser le déroulement d'une partie en appuyant sur une seule touche. Pour l'œil exercé du champion, il suffit d'une minute pour correctement analyser une partie.

Kasparov stocke méthodiquement une centaine de parties pour chacun des adversaires qu'il doit rencontrer dans les tournois importants. Il peut ainsi avoir non seulement une bonne idée de leur style de jeu, mais en outre répertorier leurs faiblesses, définir les parties qu'ils n'aiment pas ou qu'ils jouent mal, et les utiliser contre eux. Dans la mesure où les joueurs professionnels tirent leurs revenus de leurs victoires, une base de données, sachant à quel adversaire on va être confronté, devient une arme secrète à retombées financières concrètes...

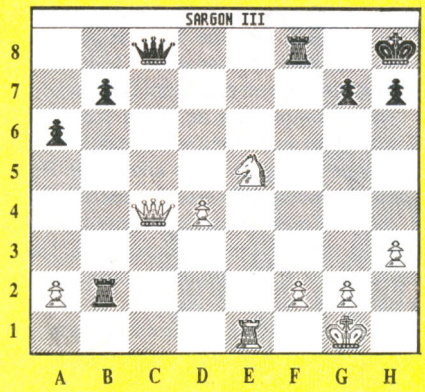


La partie étant sélectionnée, il ne reste plus qu'à l'analyser. On passe d'avant en arrière avec les flèches gauche/droite.

CONCOURS

Joueurs invétérés ou génies en herbe, torturez-vous les méninges pour mener les blancs au mat en 4 coups. A vous donc de jouer !

Envoyez votre solution à **Micro News "Echecs", 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris**, ou jouez sur **3615 MICRONEWS**. Le gagnant sélectionné par tirage au sort recevra un échiquier de compétition Charvet n°5 (grande taille) pièces et tapis...



3615 MICRONEWS : COMMENT TELECHARGER

Les PTT fournissent - de moins en moins - gracieusement un merveilleux petit appareil nommé minitel qui, une fois relié à votre ordinateur, permet d'accéder à de nombreux serveurs et donc à leurs immenses banques de programmes. Voyons comment entreprendre un voyage au pays du téléchargement...

Le matériel de base est simple : il ne nécessite qu'un ordinateur muni d'une prise RS 232 (ou joystick pour MSX), un minitel (1b) et le câble de liaison entre les deux. Pour la partie logicielle, il faut se procurer un soft qui autorise la communication entre l'ordinateur et le serveur de votre choix. En effet, les différents serveurs n'utilisent pas tous le même protocole. Le matériel réuni, détaillons-en le fonctionnememt... (Les personnes réfractaires aux beautés de la technique moderne peuvent se référer directement à l'encadré.)

LE MINITEL

L'intérêt essentiel du minitel est d'inclure une carte MODEM : celle-ci permet de faire transiter des signaux informatiques par les lignes téléphoniques. Sinon, les signaux carrés générés par la RS 232 de l'ordinateur seraient complètement déformés à cause de la faible bande passante du réseau.
Pendant un téléchargement, le minitel fait seulement office de transmetteur. Pour jouer ce rôle, il utilise le standard V23, c'est-à-dire qu'il émet vers le serveur à 75 bauds et recoit à 1 200. En revanche, la liaison avec l'ordinateur se fait à une vitesse fixe de 1 200 bauds dans les deux sens. Les minitels 1b ont un MODEM retournable, et dans ce mode ils peuvent émettre à 1 200 bauds et recevoir à 75. C'est très pratique quand on veut envoyer des programmes - "upload" - au lieu de recevoir - "download".

LE CABLE

Sa fonction consiste bien entendu à relier le minitel à l'ordinateur (ou le contraire !). Mais il joue aussi un autre rôle, la tension des signaux émis par une RS232 classique n'étant pas compatible avec ce qu'attend la prise péri-informatique du minitel. On trouve donc dans le capot de la prise RS232 un petit montage destiné à adapter les tensions. Le branchement ne présente aucune difficulté si ce n'est que la prise minitel se trouve parfois dissimulée par un petit volet.
A noter qu'un tel câble permet également de s'envoyer des programmes entre copains. Il suffit que l'un des deux se transforme en serveur... Pour ce faire, il n'y a qu'a taper 'fnct m r' sur un minitel 1b qui retourne alors son MODEM. Ensuite, un bon programme de comm et c'est tout..:

LE LOGICIEL

Comme d'habitude, le soft constitue une composante fondamentale. C'est lui qui établit la synchronisation du téléchargement entre le serveur et votre ordinateur. Il veille également à son bon déroulement en faisant des vérifications régulières. A cet effet, les données sont découpées en paquets dont chacun fait l'objet d'un contrôle. Le soft peut ainsi demander au serveur la réémission d'un bloc déficient. Le mode d'emploi se révèle très simple, il suffit de mettre le soft en attente de données. A l'aide du minitel, on se promène alors dans le serveur jusqu'à ce qu'on soit séduit par un logiciel quelconque. On ordonne alors le téléchargement, le soft de communication le détecte, enregistre et sauve sur disque. C'est tout !

COMPACTAGE ET DECOMPACTAGE...

... sont les deux mamelles du téléchargement ! Il est en effet important de limiter au maximum le temps de connexion et c'est ainsi que la plupart des programmes présents sur un serveur se trouvent compactés. Certains portent par exemple, le suffixe **.ZOO**, du nom du célèbre programme d'archivage utilisé.
Une fois que vous avez téléchargé un *.ZOO*, il vous suffit de lancer votre programme, le décompactage se faisant automatiquement. Après ces différentes manipulations, votre logithèque s'est enrichie d'un ou plusieurs nouveaux titres car un seul *.ZOO* peut contenir différents fichiers.
Notons que seuls des compacteurs puissants comme *'ZOO'* ou *'PKZIP'*, qui permettent de générer des archives autodécompactables, doivent être utilisés sur un serveur comme MICRONEWS. Copiez alors le fichier téléchargé sur une disquette ou une directory et lancez-le. Le contenu se dévoile alors, prêt à l'emploi. Avant de procéder à cette opération, il faut tout de même s'assurer qu'il reste assez de place libre sur la mémoire de masse utilisée.

CONCLUSION

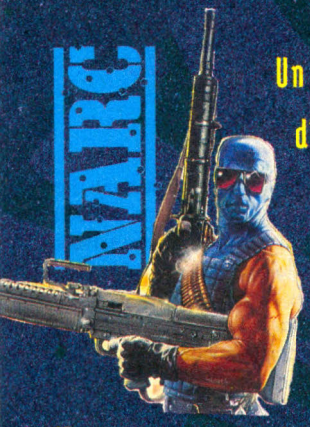
Il y a encore des foules de choses à dire sur les activités liées à la liaison ordinateur-minitel et ce sujet fera bientôt l'objet d'un dossier complet. Disons seulement que le téléchargement et la possibilité pour tous de communiquer à distance via le minitel, ouvrent de nouveaux espaces d'application à la micro-informatique, l'empêchant ainsi de se refermer sur elle-même. Citons les messageries nationales et internationales, le travail à domicile, la possibilité de diffuser vos logiciels etc.

Jean-Yves Trétout

COMMENT TELECHARGER ?

◊ Reliez le câble de liaison entre la prise RS232 (prise série) de votre ordinateur (prise joystick pour MSX et la prise péri-informatique du minitel).
◊ Connectez-vous au serveur et mettez le programme de téléchargement en attente.
◊ Demandez au serveur d'envoyer le logiciel ou les données que vous désirez : le téléchargement se fait automatiquement.
◊ Si votre fichier porte le suffixe indiquant une archive autodécompactable, contentez-vous de l'exécuter. Les fichiers contenus sont alors extraits.
◊ Voilà, c'est tout et ce logiciel n'a coûté que la communication.

ETINCELLES



Un jeu passionnant d'arcade action avec une fin diaboliquement incroyable. Infiltrez les bas fonds du crime et recherchez le chef de l'organisation criminelle de Mr Big...enfin, si vous pouvez tenir jusque là.

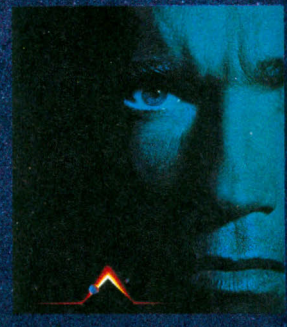
Tout n'est pas si terrible!...Vous avez un hélico pour vous soutenir, une machine rutilante, un équipement solide et des bons mouvements. Et alors qui est vraiment le chef...Moi j'ai dit que c'était Mr Big? Non, il est Mr BIG !

ROBOCOP 2

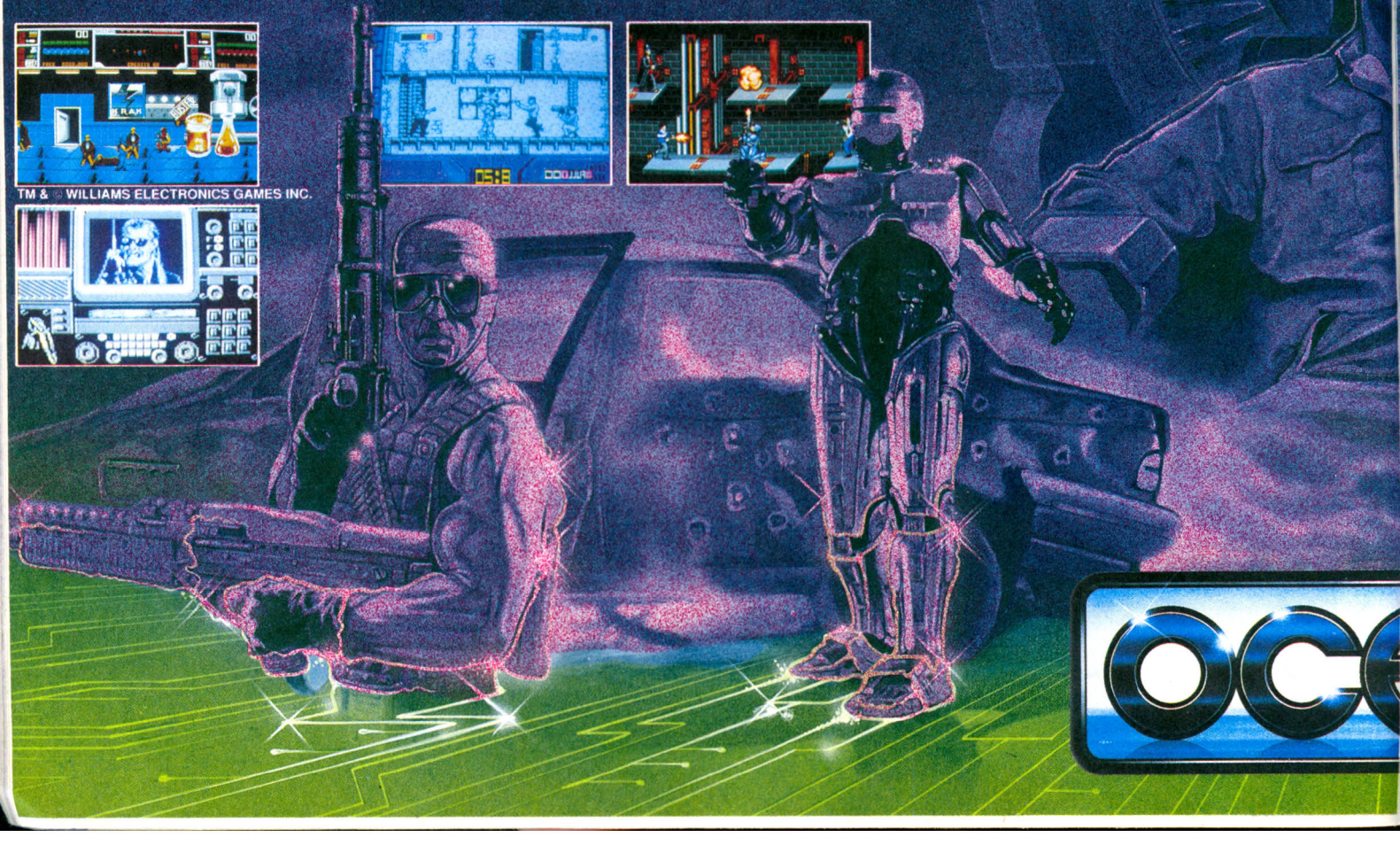
MEME DANS LE FUTUR, IL SERA TOUJOURS POSSIBLE D'AMELIORER LE RESPECT DE LA LOI. Le futur est un lieu très dur. Detroit est une ville en faillite... déchirée par les forces décadentes du "Vieil Homme" et de sa holding corrompue - l'OCP. Si vous voulez mourrir il vous suffit de vous promener dans les rues de Detroit; si vous souhaitez vivre, il ne vous reste qu'à prier pour le retour de ROBOCOP!

ROBOCOP TM & © 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED

TOTAL



TM & © WILLIAMS ELECTRONICS GAMES INC.



DE GENIE

RECALL

uaid est hanté chaque nuit par un rêve qui
ine sur Mars. Il décide grâce à une agence
age spécialisée dans les implantations de
mes, Rekall, de réaliser complètement ses
LE VOYAGE AU CENTRE DE LA MEMOIRE Vous
rirez l'horreur lorsque le rêve de Quaid
dra un véritable cauchemar.... Chacun de
stes seront manipulés par ses futurs
ins, la vérité est surréaliste - IL N'EST
ELUI QU'IL CROIT Vous êtes Doug Quaid et
aller sur Mars pour
rir votre vraie identité.

CHASE H.Q. II

Ce jeu d'arcade passionnant vous emmène des lumières de Paris aux terrains arides du Sahara. Votre mission est de trouver, de poursuivre et d'appréhender de dangereux criminels. PLUS RAPIDE - de la puissance explosive vous projette sur divers terrains - tenez bon ou atterrissez dans les champs! PLUS DUR - les criminels manient des armes puissantes - mais vous aussi! Vous pouvez tirer mais vous devez aussi éviter leurs tirs. Des échanges de coups de feu, des camions déchargeant leurs cargaisons sur votre capot... c'est le plus difficile des jeux de poursuite jamais réalisés sur micro! Les nombreuses options vous couperont le souffle -continuer la partie, changement de temps, escadrons de gardes du corps, motocyclistes lanceurs de grenades... Jouez-y!... Nous vous défions de vous arrêter!

1989 TAITO CORP.

PANG

Le jeu d'arcade de Mitchell Corp. le plus prenant de l'année vient d'être converti sur micro! Voyagez autour du monde avec Pang. Celui-ci doit détruire tous les ballons que se divisent au fur et à mesure grâce aux différentes armes qu'il ramasse. Une jouabilité follement rapide pour des joueurs doués des meilleurs réflexes - Sortez vainqueur de l'invasion des ballons et restorez le calme!

SFMI . BP 114 . 06560 VALBONNE . TEL: (16) 92 94 36 00

TOPS SOFTS

TOP MICRO NEWS SUPERTOP

BON

TOP MICRO NEWS TOP

MOYEN

EXCELLENT

HORREUR ABSOLUE

Visez bien cette double page ! Car les as de la soluce, les rois du Top Secret recevront désormais chaque mois, en récompense de leur dur labeur, le Supertop figurant en ouverture de la rubrique Tops & Softs. En cas d'indisponibilité sur le format, un autre Supertop du numéro leur sera octroyé...

Qu'on se le dise et à vos joysticks !

Comme vous pouvez le constater, la rubrique elle-même évolue et vous fournit un "plus" que sans nul doute vous apprécierez à sa juste valeur : une annotation détaillée pour chaque test de jeu. Simple, précis et efficace !

DAS BOOT

Rohr ein... Torpedo, los ! Rohr zwei... Torpedo, los !... Les loups de l'Amiral hurlèrent à bien des lunes en surgissant des hauts et bas-fonds, des fjords norvégiens à la Méditerranée.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●

GRAPHISMES : ●●●●

ANIMATION : ●●●

SON : ●●●

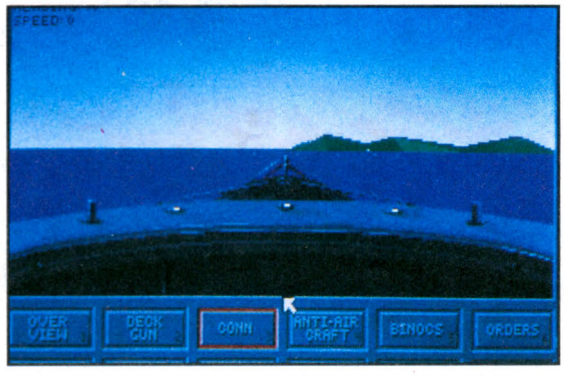
Inspiré d'un bouquin du capitaine Peter Cremer (commandant de l'U-333 pendant la Deuxième Guerre mondiale), cette simulation de navigation sous-marine nie toute parenté avec le film *Das Boot*, il est vrai tourné d'après une histoire de Lothar-Günther Bucheim. Dans la notice (en petit père Harry), on nous dit pudiquement que le titre n'a été repris que pour des raisons purement commerciales - bonjour l'hypocrisie ! Plus d'un See-Hund doit se retourner au fond des abysses... Mais c'est vraiment là le seul défaut de ce wargame.

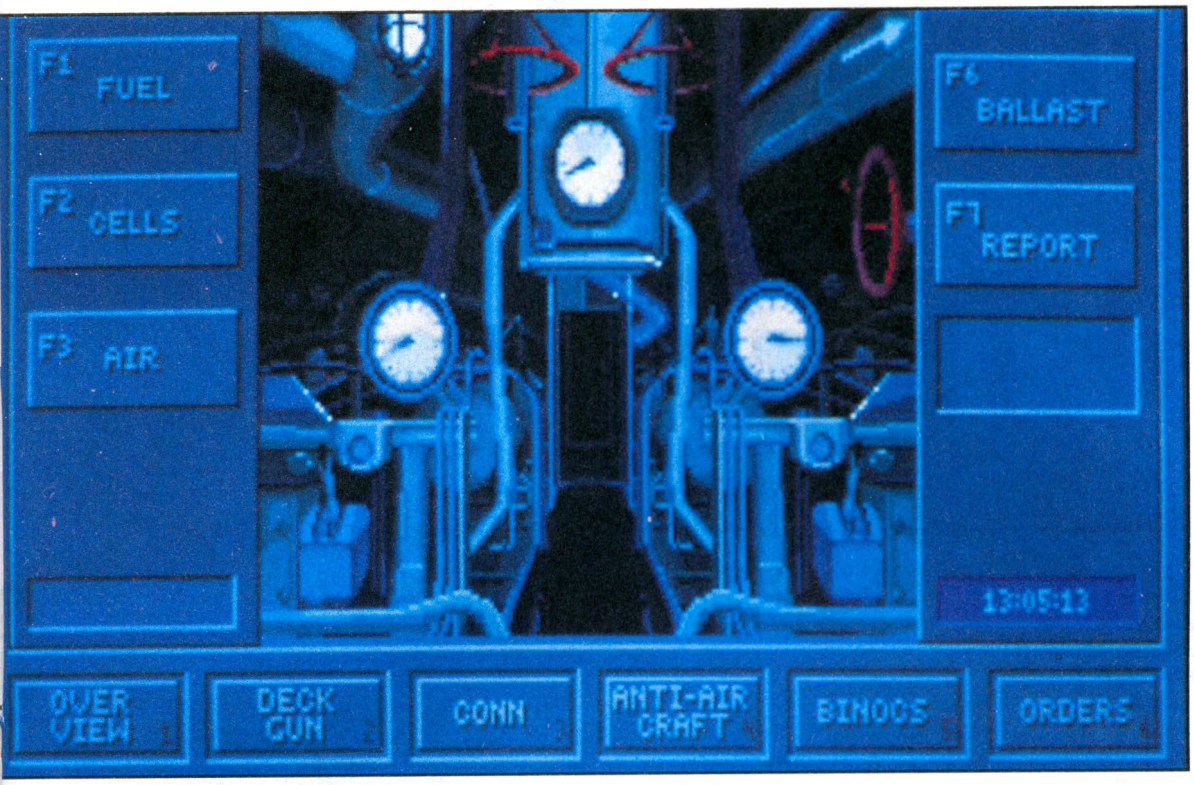
Aux commandes d'un U-Boot de type VII C (construit de 38 à 44 - 769 tonnes en surface, 871 en plongée ; 66 mètres de long, 6 de large, 44 hommes d'équipage et 4 officiers -, il fut le modèle le plus utilisé par les Allemands pendant le conflit ; remarquez, vous pouvez aussi choisir le type VII pur ou le VII B, beaucoup moins performants) certaines missions de première importance vont vous être confiées (au nombre de 5), qui vous mèneront des eaux froides des fjords norvégiens aux singes cancaniers de Gibraltar, en passant par le golfe de Gascogne.

Mais avant cela, il sera recommandé d'aller traîner son gros schnorkel dans les eaux baltes (d'autres seraient inspirés d'y faire un petit tour en ce moment...), afin de suivre la tradition de la Kriegsmarine et de s'entraîner au combat grâce aux huit options du "Baltic Training" (tir anti-aérien, faufilage entre les "Wabos" - Wabo = Wasserbomb - c'est-à-dire les grenades "depth charge" -, utilisation à bon escient des tubes lance-torpilles, anéantissement d'un submersible adverse etc.). Anne, ma sœur Anne, ne vois-tu rien venir ? Oh que si : eine kleine Sirene, qui s'appelle Arielle... Wunderschön !

Quand vous aurez acquis la parfaite maîtrise de cette phase de préparation, la suite, en conditions réelles, vous semblera peut-être du fanon pourri de baleine échouée. Achtung, achtung ! Présomption ! Les eaux et les courants froids vont se révéler particulièrement dangereux, les avions vicieux et les croiseurs, destroyers et escorteurs d'escadre fort nombreux. De surcroît, dans le niveau "realistic", la vue aérienne et la vue sous-marine sont carrément supprimées et le manuel - anglais, je le répète - se réjouit de la quasi-impossibilité de triompher pour les deutsche Matrosen. Mais rassurez-vous car, comme le disait Napoléon : "La guerre est un art simple et tout d'exécution."

Douze commandes principales vous permettent d'intervenir à tout moment dans les postes essentiels (poste de commandement, chambre des machines, salle radio, chambre des torpilles, batterie anti-aérienne...), ou d'avoir une vue de dessus, sous-marine, périscopique ou binoculaire - selon que vous vous trouvez en plongée ou non, évidemment ! Une carte marine comportant divers quadrants (agrandissables si nécessité il y a) vous indiquera

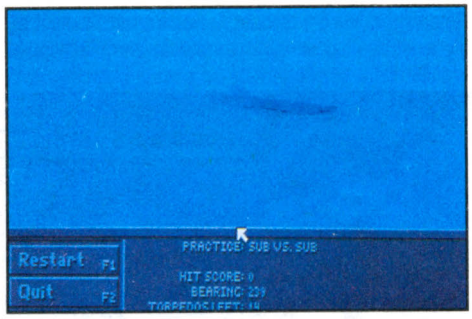




séance tenante votre position, la direction que prend votre squale d'acier et signalera également la présence ou non des vaisseaux alliés (complétant en ceci la détection par contact hydrophonique, par radio - pas très sûre ni rentable -, par Metox, radar de conception française assez peu sophistisqué ou par Hohentwiel, autre système plus pointu, installé sur les U-Boote seulement à partir de 1944). Et nous ne décrivons là qu'une faible partie de l'éventail des infinies possibilités qui vous sont fournies. Une précision quasi maniaque !

A signaler l'extraordinaire qualité des graphismes en vue submarine, qui tiennent compte des effets successifs de réfraction et de diffraction de la lumière... Dans les options du menu principal figure d'ailleurs, entre une foultitude d'autres concernant vos différents réglages, la possibilité de passer des graphismes digitalisés aux graphismes de base, notamment si vous ne disposez que d'un EGA - de manière à bouffer moins de mémoire.

Et si vous en avez marre de vous traîner en tortillant du croupion comme un phoque hors d'haleine après avoir fui Brigitte Bardot, l'option "Time Compression" vous procurera l'opportunité de doubler, tripler ou quadrupler la vitesse à laquelle se déroulent les opérations et surtout vos manœuvres.

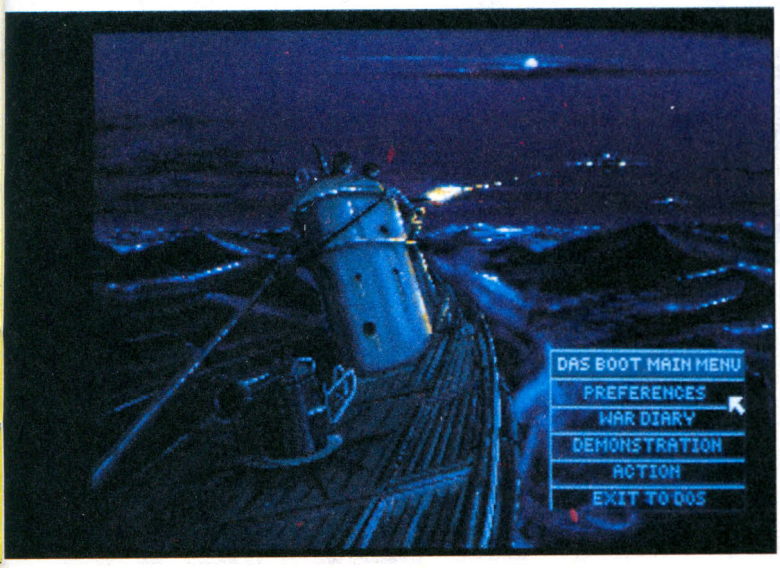


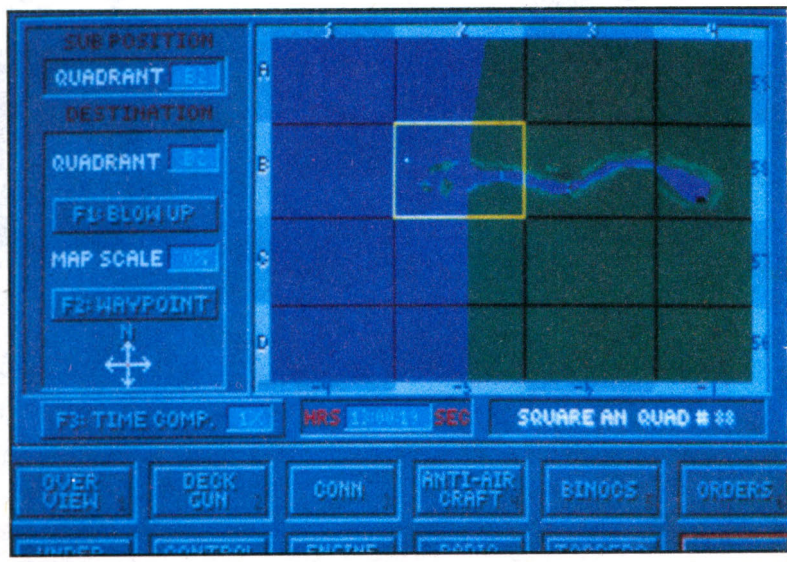
D'aucuns pourraient se demander pourquoi des programmeurs ont développé un tel jeu et (honnis soient qui mal y pensent) estimer que faire en quelque sorte l'apologie de combattants du Grand Reich ressort au délire fantasmatique propre à une période qu'il vaudrait mieux oublier... Mais mettons les échos sur les écrans : de la même manière que les aviateurs, pendant la Première et même la Deuxième, formaient une aristocratie à part, les sous-mariniers constituaient une horde neptunienne sensiblement libertaire et un peu anarchiste. Bien peu d'entre eux étaient nazis - ils faisaient contre mauvaise fortune bon cœur en satisfaisant à leur passion : l'honneur de servir en mer. D'ailleurs, pour faire taire les malveillants, le chiffre des pertes subies par l'ensemble des équipages navigants se révèle suffisamment significatif (721 bâtiments coulés sur les 820 mis en service, 32 000 tués sur les 39 000 hommes embarqués) et l'appréciation de Churchill éloquente : "La seule chose qui me fit réellement peur au cours de la guerre fut le péril sous-marin."

Das Boot, au son assez correct, mais réclamant bien sûr l'adjonction d'une carte sonore (genre *AdLib*, par exemple...) se présente en définitive comme un jeu complet, passionnant et instructif. Un peu lent, mais pas réellement complexe, il réclamera de vous acharnement, mémoire et une bonne vision de la réalité manœuvrière. Allez, barrez-vous tout de suite en immersion périscopique, avec Kretschmer, Prien, Enprass, Cremer et tant d'autres, bien que sur la tombe des marins ne fleurissent pas les edelweiss !...

Deux disquettes Mindscape 3"1/2 (ou trois 5"1/4) pour PC et compatibles. Bientôt sur ST & Amiga.

J.-H.D.





RED BARON versus KNIGHTS OF THE SKY

Un combat de Chevaliers à la Rose, mais c'est normal que Manfred l'emporte !

Même guerre, à peu près les mêmes avions contre les mêmes as du ciel. En plus, on a reçu les softs à quelques jours d'intervalle... Opposer *Red Baron*, de Microprose à *Knights of the Sky*, de Dynamix était vraiment trop tentant !

Ce qui saute aux yeux, c'est la définition : *Knights of the Sky* se révèle bien moins fin que *Red Baron*, qui préfère un look très Cartier. Le moindre menu et tous les textes sont gravés dans le laiton avec le même soin que la célèbre montre Santos, accompagnés d'une musique solennelle.

Knights of the Sky s'ouvre au contraire sur un charleston endiablé. Et tout au long du soft, on aura droit au piano mécanique dans le mess des officiers, à du Mozart au bal de l'aviation, arrosé de champagne pétillant. Au retour des missions, une marche bon enfant ponctuera l'arrivée des têtes brûlées. Toujours très sélect, *Red Baron* miaule aristocratiquement une complainte funèbre si la mission a mal tourné, avec des images numérisées de crash ou de lit d'hôpital.

Evidemment, c'est à pied d'œuvre que l'on attend les adversaires. Et on a beau monter dans le même zinc, un Nieuport 17 par exemple, rien n'est du pareil au même. Le bruit du moteur déjà... *Red Baron* baigne dans l'huile : carte *AdLib* à l'appui, les 110 CV du moteur Le Rhône Rotary grondent doucement, l'avion s'arrache au sol, s'il n'y avait pas les ennemis à pourchasser, l'échappée serait des plus belles ! Plus conforme à l'ambiance de l'époque, le Nieuport des *Knights of the Sky* ahane, crachouille et cafouille. On cale la manette, il se traîne au sol : à 60 miles à l'heure seulement il consent à grimper. Chaque allumage semble être le dernier. Et dire qu'il va falloir se battre là-dedans !

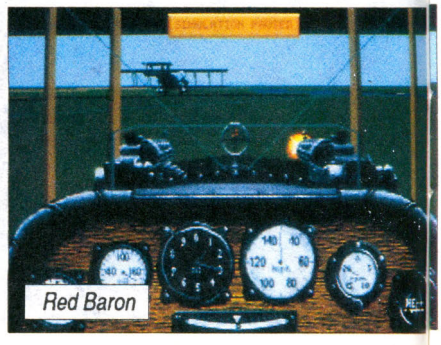
Avant le moment décisif, et tant que les avions évoluent dans le ciel, attardons-nous sur les options. Elles pleuvent en cascade sur *Red Baron*. La plaque métallique qui informe le pilote de sa mission se trouve surchargée de plaquettes qui proposent de multiples variantes. On peut choisir un autre avion, des projectiles incendiaires pour dégommer les ballons et les zeppelins gonflés à l'hydrogène, décider que le ciel sera clair ou nuageux, voler de jour ou au crépuscule. On ne vous

Red Baron

KNIGHTS OF THE SKY

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●


Red Baron

Knights of the Sky

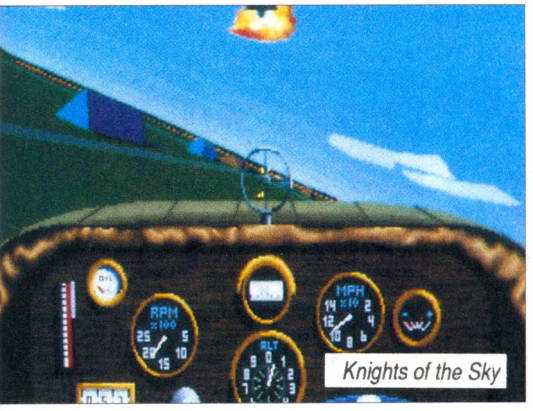
RED BARON

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●

propose cependant pas le thé ou le café...

Un magnétoscope (touchant anachronisme) permet de revisualiser les péripéties des différentes missions. Là, on ne sait plus où donner de la tête : combat singulier contre un as célèbre, protection de bombardier, appui tactique, chasse au zeppelin, en veux-tu en voilà... Le vol en formation, enfin, ouvre des perspectives intéressantes car les pilotes alliés ne restent pas les bras croisés.



Knights of the Sky

Knights of the Sky est moins prolixe. Certes, il offre un choix non négligeable d'une vingtaine d'avions, mais ils se méritent. Seize as adverses vous mettent au défi et si les Richthoffen et les Immelmann sont vraiment trop nuls, descendez un de vos amis ! Cette simulation de vol se révèle en effet comme la seule qui permette de jouer à deux, par modem avec échange de messages (j'aurai ta peau, rascal, t'es aligné à douze heures !).

Les vues au sol de *K.o.S.* se présentent comme plus riches en détails que celles de *R. B.* Les combats se déroulent souvent au ras des arbres, on aperçoit de blanches maisons, des routes et des rivières mais avant tout des canons qui tirent dru.

En passant, signalons que dans chaque soft, les cockpits reprennent le même principe : on conserve l'habitacle et on déplace instruments, mitrailleuses et entretoises. Un point de plus pour *Red Baron*, qui gère d'une manière impressionnante les impacts (crac bing tink ! sur *AdLib*), un autre pour *Knights of the Sky* dont les moteurs crachent les plus belles volutes de fumée...

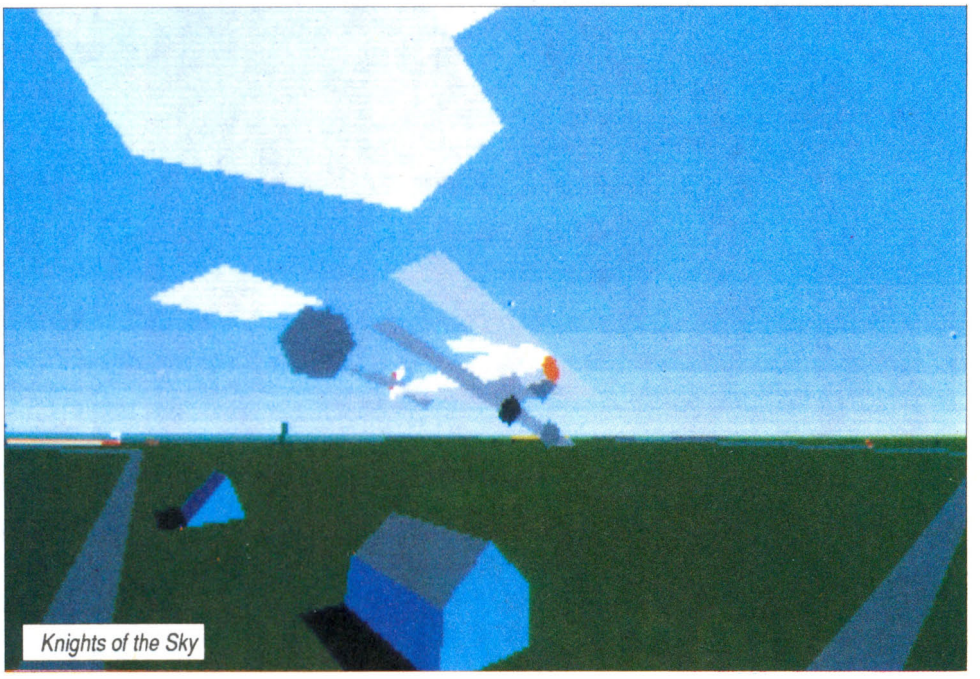
Dans les airs, les deux simulations offrent des nuages en contreplaqué et des avions parfaitement reconnaissables. Les as de Dynamix s'affirme plus impitoyables que ceux de Microprose : en trois secondes, Manfred a votre peau car en cas de combat singulier, on a toujours le pilote adverse dans le dos, ce qui n'est pas fair-play.

Cela dit, faut pas assimiler ceux de Microprose à des manches (à masturber en balayette). Et les zincs skyeux sont plus remuants dans le ciel que ceux de *Red Baron*. Pour cartonner en catastrophe, ça aide... Une fois son champion abattu, ce qui arrive souvent, *Knights of the Sky* offre plusieurs options pour contempler le désastre. Et notamment une vision "Predator" qui vous met à la place de l'adversaire. Voir sa fin par les yeux de l'assassin, voilà une leçon digne de celles du *Livre de la Jungle* .

Comment choisir ? La rédaction de Micro News est partagée : les uns préfèrent les routines de combat de *Knights* et ses graphismes plus ronds, les autres la classe de *Red Baron*. Dans l'empyrée, les dieux se révèlent aussi prenants l'un que l'autre. Ajoutons pour conclure que *Red Baron* s'adorne d'un manuel qui fourmille de documents sur l'aviation de la Grande Guerre, malheureusement en anglais. Celui de *Knights of the Sky* fait un peu moins dans la broussaille héroïque, mais cause en français.

***Red Baron*. Deux disquettes Dynamix 3"1/2 1,44 Mo (ou trois disquettes 5"1/4 1,2 Mo) pour PC AT et compatibles.**

***Knights of the Sky*. Deux disquettes Microprose 3"1/2 720 Ko pour PC AT et compatibles. B.J.**

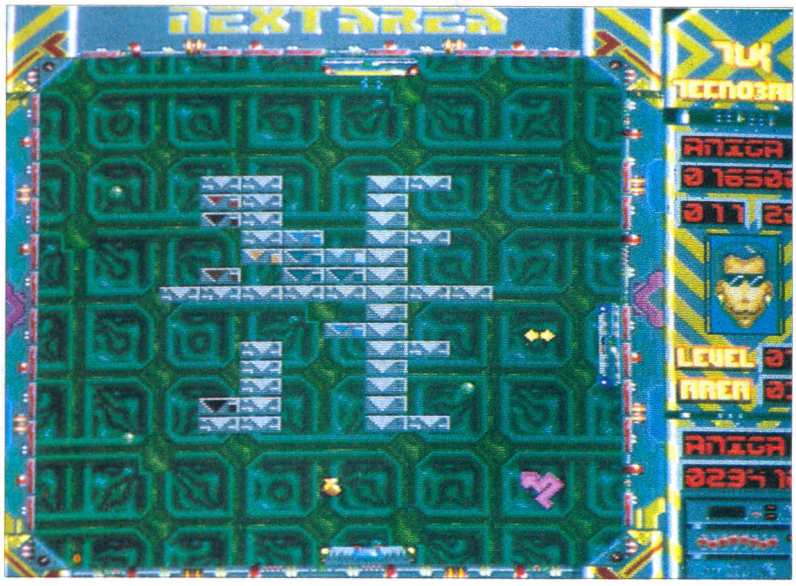

Knights of the Sky

TECNOBALL

Allez, roule ta bille, Gaston ! Tu oublieras le parfum de Saddam en noir...

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●



Voici qu'arrive sur Amiga une mouture d'un casse-briques connu depuis l'antique - *Tecnoball*, le chef-d'œuvre immortel de Taito - et qui plus est, réalisé par une société française, TLK Games...

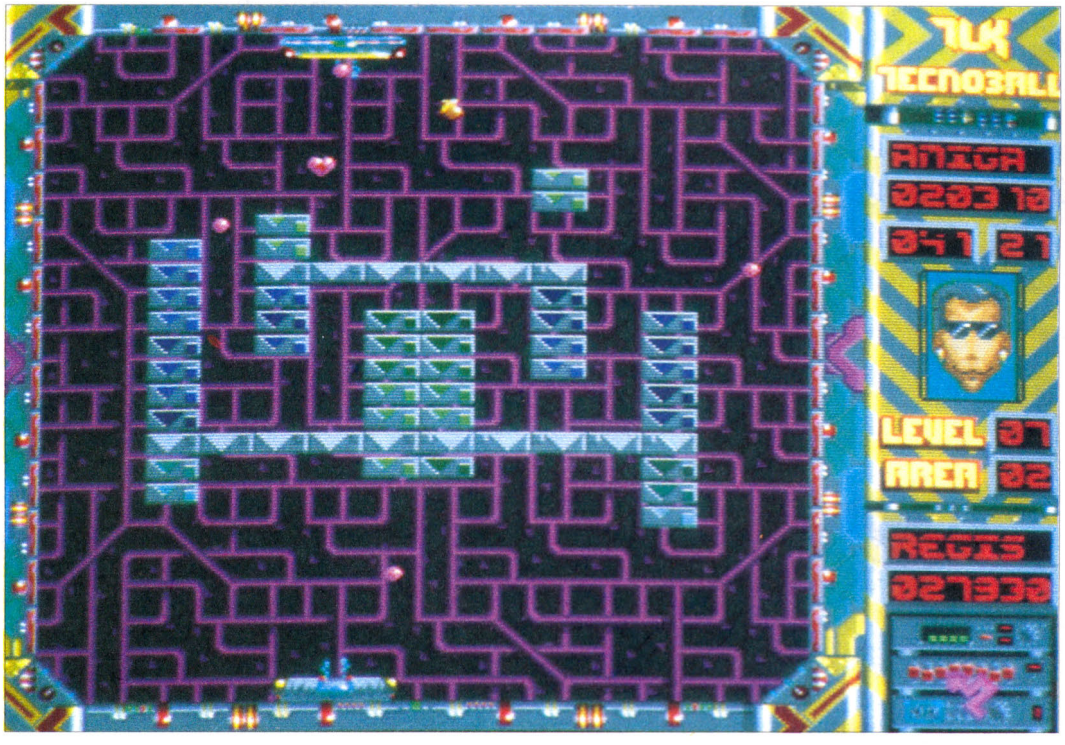
Bien qu'assez profondément remanié, ce soft comporte, ainsi que nombre de casse-briques, 5 aires comprenant chacune 11 tableaux. A première vue, il paraît tout ce qu'il y a de plus anodin et les options habituelles y figurent : agrandisseurs de raquettes, colles et autres multiplicateurs de billes...

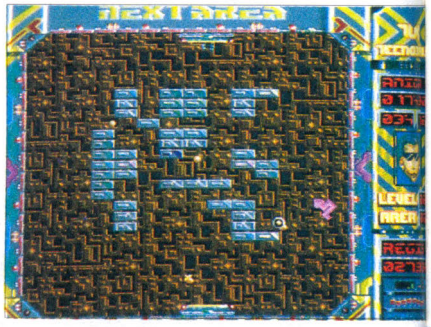
Erreur tragique, gourance et fausse piste ! *Tecnoball* a retrouvé une seconde jeunesse et vous savez qu'à Micro News, on l'aime bien la jeunesse - peau de pêche et cheveux blonds flottant au gré des vents pélagiens... On se fourrait l'index dans l'orbite !

Car pendant que vous vous démenez comme un beau diable à essayer de foutre les briques en l'air, des bourses (bien pleines) se mettent à pleuvoir selon des vitesses très variables - il est conseillé de les choper au vol pour garder des chances de succès... Nouvelle puissance de destruction des billes, nouvelles vies, mais surtout la possibilité de faire l'acquisition à tout moment de raquettes supplémentaires, qui se placent sur les autres parois de l'écran, vont vous plonger net à corps perdu dans le jeu.

D'autant que la dernière option va augmenter le contrôle sur ces maudites billes qui nous rendent marteau et nous transforment en requins chagrins (snif !). A chaque coin de l'écran est tapi un capteur de boule type flipper, autorisant des pauses salvatrices et la réduction de l'espace à protéger. Et les branleurs forcenés de machines à sous pourront faire valser l'écran lorsqu'une bille se bloque incongrûment sur une trajectoire !

Ne manquent pas aussi, à la fin de chaque aire, les malandrins biologiques que vous concasserez à loisir de vos billes vengeresses...





Quand vous saurez que *Tecnoball* est non seulement bien pensé, mais aussi magnifiquement réalisé - graphismes façon BD et en 64 couleurs (rare sur Amiga) ; overscan vertical, ce qui n'est pas sans rappeler les jeux des consoles japonaises ; animation à 50 images/secondes et enfin 30 musiques démentes quoiqu'un peu "soundtrackeresques" -, vous vous jetterez dessus comme Reiser sur le pauvre monde !

Disquette TLK Games pour Amiga.

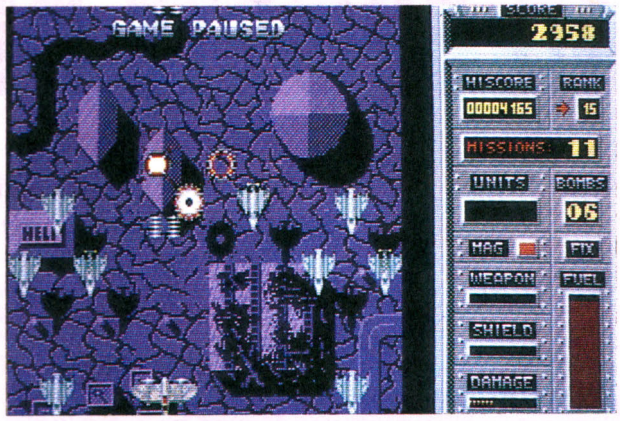
M.H.

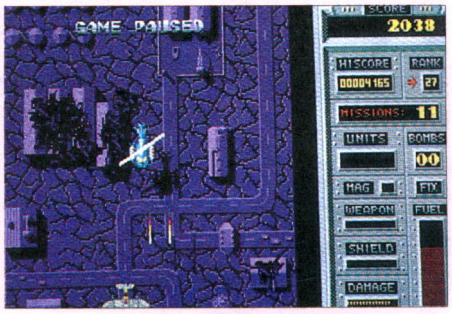
AIR SUPPLY

L'envie vous prend de bombarder quelques villes ? Allez-y, ne vous gênez pas, c'est à la mode en ce moment...

Avec *Air Supply*, on est tout de suite renseigné : voilà un jeu d'action/arcade, pas vraiment très intéressant - mais il y a pire... Il s'agit, aux commandes d'un avion, d'approvisionner des civils (ça c'est sympa) et aussi de napper de bombes quelques villes et descendre quelques avions. Pas très facile de jouer à ce genre de choses en toute quiétude à l'heure actuelle mais on ne va pas se plaindre...

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●





Je préfère me la couler douce en Europe à me demander si un jeu vaut son pesant de pixels plutôt que quelque part dans les pays israélo-arabes (!) à me prendre des trucs bizarres sur la tête.

Au niveau des graphismes, ce logiciel n'a rien de particulièrement attrayant : les sprites dégueulent un peu et surtout, l'écran de jeu adopte des proportions minuscules. Sous prétexte de donner au joueur de nombreux renseignements sur son niveau, les points de vie restants, les bombes et les options. Aussi, pour qu'*Air Supply* arbore un côté "borne d'arcade", on se retrouve avec un écran carré et plutôt confus. De plus, et ça c'est vraiment impardonnable, le dessin de fond montrant le pays à survoler dégouline en une seule couleur. Triste de voir ça sur un 16 bits...

Et comme si tout ça ne faisait pas déborder le vase, l'aéroplane que vous pilotez de main de maigre a la taille d'une puce en train de mourir de faim. En fait, on a vu ça cent fois... On tire, on ramasse des options pour pouvoir continuer à assaisonner le plus longtemps possible et on continue. Puis on ne tarde pas à passer au tableau suivant etc., toujours en une seule couleur. Heureusement que les scrollings sont rapides...

Disquette Magic Bytes pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga. **P.T.**

ACTION STATIONS

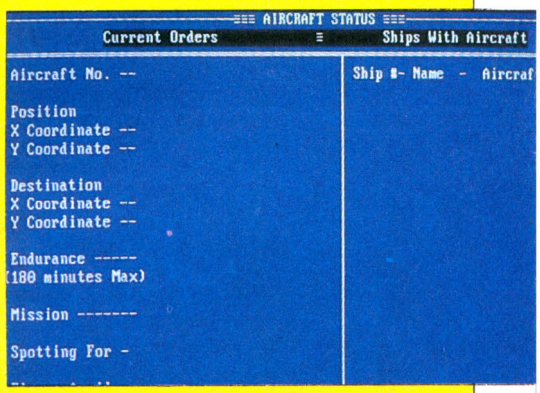
Voilà un wargame comme les passionnés les adorent : pas beau et très complet. Ouais, mais vraiment pas beau...

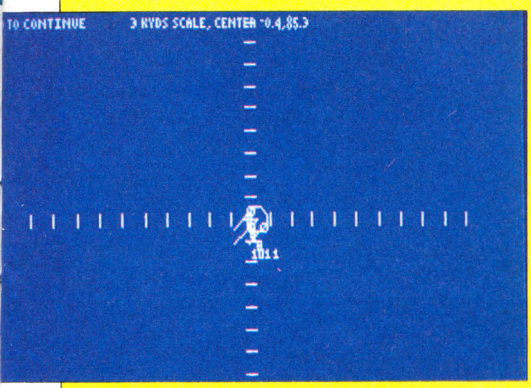
En profitant de l'immense base de données de l'Ecole de stratégie navale des Etats-Unis, les programmeurs d'Internecine ont réussi à créer l'un des wargames les plus exhaustifs ayant jamais traité des guerres maritimes.

Jugez plutôt : en plus de 30 scénarios préexistants, recouvrant les principaux combats ayant eu lieu entre 1922 et 1945 dans toutes les mers du globe, le programme propose au joueur de se foutre lui-même dans la merde. Hélas, la présentation, d'une mocheté rarement rencontrée, (même dans ce type de jeu considéré à juste titre comme à haut risque), ne donne pas du tout envie au non-initié de disputer sa première bataille navale sur micro-ordinateur...

Heureusement, la possibilité de batailler avec un

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●
ANIMATION :
SON :





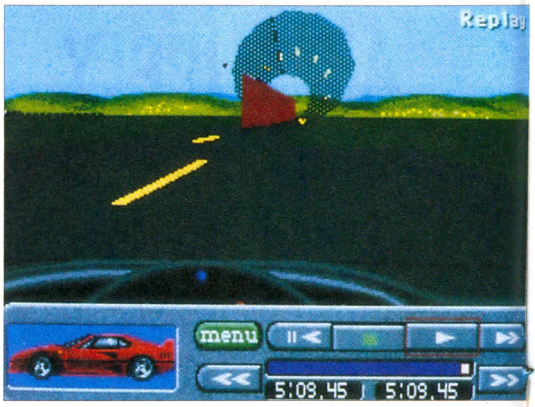
partenaire humain (tu parles !) permet d'apporter un peu de vie dans cet ensemble triste à mourir. Cela dit, ne soyons pas trop difficile, le programme se propose de suivre le plus finement possible des affrontements navigatoires, et non pas de remporter un prix de beauté ! Les commandes, nombreuses, autorisent une savante configuration de jeu et, bonne idée, il se révèle possible de se décharger de certaines tâches en demandant à l'ordinateur de les accomplir à notre place.

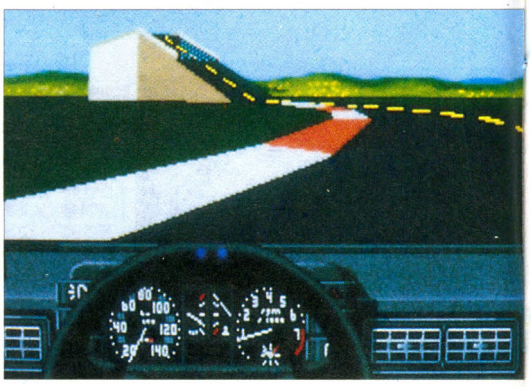
Dommage que la mise en œuvre des commandes en question soit aussi lourde ! Passe encore pour le côté esthétique, puisque les wargameurs s'en privent volontiers, mais la présence de menus plus clairs n'aurait fait de mal à personne...

Disquette Internecine pour PC et compatibles. **P.T.**

4D SPORTS DRIVING

Mains dans les gants, mais doigt d'honneur aux concurrents !





TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●

Voici *4D Sports Driving : une course* de voiture sur circuit. Mais pas n'importe quel circuit ! Plutôt le genre Grand Huit que Montlhéry. Et si le tracé paraît quand même trop sage, sachez qu'un éditeur a été prévu pour en faire un véritable plat de nouilles bien touillé. Mais on n'en est pas encore là...

D'abord, il faut choisir la voiture. Et de ce côté, Mindscape a bien fait les choses. Jaguar, Lamborghini Countach ou 4 x 4, Ferrari, Corvette, trois Porsche, une Audi Quattro et quelques autres sont présentées sur un plateau tournant. On peut même choisir la boîte (automatique ou manuelle) et la couleur, comme au salon de l'Auto. Le prix figure en dollars. A 5 francs le bifton vert, profitez-en !

On serait tenté de prendre d'office la voiture la plus rapide, mais ce serait une erreur car la plupart des passages difficiles se négocient à des vitesses précises...

Avant le grand moment, il faut désigner un adversaire digne de soi. Leur pedigree défile, photo numérisée à l'appui. Tout ce beau monde fait *Côte Ouest* comme c'est pas possible. Il y a là Cherry Châssis, la bien nommée. A 16 ans, elle fonçait sur les highways limitées à 55 miles/heure avec la Porsche paternelle. Elle n'aime pas les virages, ça la ralentit et elle les loupe tout le temps. Le plus retord, c'est Skid Vicious, un ancien de la police de New York. Il n'appartient plus aux cops mais a la furieuse manie de se prendre pour Gene Hackman quand il cassait tout dans *French Connection* sous le métro aérien. Bref, pour s'en tirer honorablement dans *4D Sports Driving*, il faut bien doser trois ingrédients : la piste, la voiture qui va avec et l'adversaire idoine...

A cheval (vapeur) ! Chaque voiture possède son tableau de bord, à faire rêver un ragazzo des bas-fonds de Napoli. Loupe de noyer ou cuir à grain fin, reflets dans le verre des instruments de mesure... La porte s'ouvre comme pour un lâcher de taureau et vavavroum !

La piste défile à toute allure et le moteur vrombit allègrement (bien que le soft snobe ma carte *AdLib*). Les décors, mer et montagne façon massif de l'Estérel, se révèlent d'une finesse admirable. On se consacrerait bien au tourisme mais les premiers obstacles arrivent, des plans inclinés séparés illico, suivis de murs en béton. Vertige et horreur (de l'amour ?). Passages au bord de l'eau, sur la glace, sur des grillages qui remplacent, toutes les occasions sont bonnes pour surprendre le pilote. Le goudron *4D Sports Driving* a été développé par les programmeurs de *Test Drive*, et ce coup-ci, ils ont mis la gomme!

Plus loin, un tire-bouchon qui vous met la tête en bas, et un looping complet se profile à l'horizon juste après un virage serré - un truc à décrocher les tripes et à vider ses poches sur le plafond... On se cramponne pour le virage relevé, une remontée sur les grands boulevards et c'est reparti ! On sent le vide sous les roues, les amortisseurs qui encaissent. Ça prend vraiment aux viscères, chose rare sur micro. Pour du vertigineux, voilà du vertigineux, à condition de posséder un PC rapide. Autrement, on risque fort de se rappeler que Lamborghini ne fabrique pas que des dream-cars, mais aussi d'excellents tracteurs agricoles. L'un d'ailleurs n'empêche pas l'autre...

Enfin, à la conclusion d'un parcours, un magnétoscope permet de revisionner vos exploits filmés par la télé ou vus à partir d'un hélicoptère. Géant! L'hélico suit une trajectoire très réaliste, insiste sur les moments forts comme sait le faire tout bon pilote pour faciliter le boulot du caméraman. On prend le même plaisir à revoir dérapages et gamelles qu'à les exécuter. Et en cas de choc, la voiture se désintègre littéralement, avec des morceaux éparpillés sur le bitume. Plus réaliste, tu meurs !

Deux disquettes Mindscape 3"1/2 (ou quatre 5"1/4) pour PC et compatibles .

B.J.

SHANGHAI 2

Partout où vit une communauté chinoise, le mah-jong règne en maître. Le jeu a été inventé en 1850 et depuis, des millions de Chinois y jouent frénétiquement en faisant claquer ostensiblement les pièces.

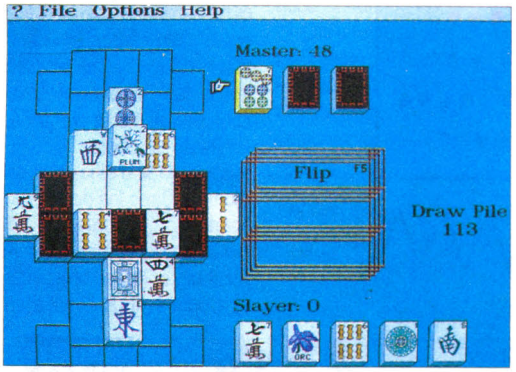
Comme la plupart des jeux mettant en œuvre des stratégies élaborées, les règles se révèlent très simples. Les pièces portant des idéogrammes ou des nombres ont été mélangées, et chaque joueur doit prendre deux pièces identiques à condition que chacune puisse être extraite du tas par la droite ou par la gauche sans qu'un autre élément empêche le passage. Presque décevant de simplicité !

Dominôôô...

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●

En mode VGA, le jeu d'Activision vous apparaîtra d'une incroyable finesse. Tout le savoir-faire des calligraphes orientaux semble être passé dans les pixels. Et c'est en jouant que l'on mesure la rapidité des réflexes visuels des Chinetoques. Ils repèrent les doublons en un clin d'œil là où nous autres fils d'Odin, nous rampons interminablement à la recherche de la Truie essentielle. Il est vrai que, de par leur culture (merci Etiemble), ils lisent plus vite les pièces.



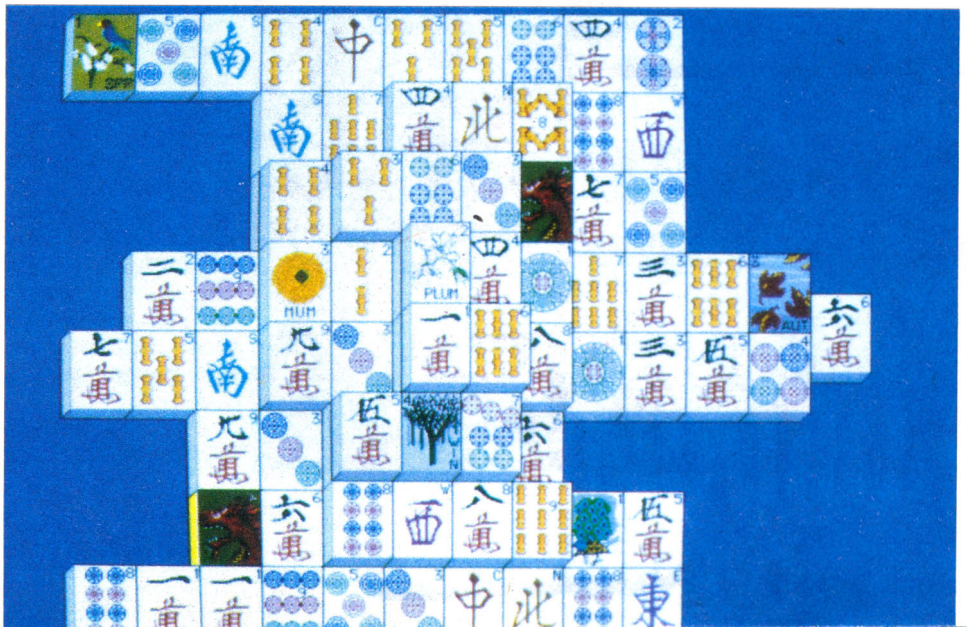
Avec un peu de pratique, l'on se rend compte que le mah-jong est affaire de stratégie. Prendre au petit bonheur la chance mène inéluctablement à un jeu bloqué. Après avoir bien assimilé les subtilités du jeu, on pourra passer à une variante autrement plus retorse : l'Œil du Dragon. Il s'agit, grâce à des pièces proposées au hasard, de reconstituer la figure symbolique du Dragon. Toute une symbolique sous-tend ce jeu. On retrouvera ainsi les saisons et les Quatre Vents, des fleurs et des dragons, des bâtonnets de bambou et des numéros qui possèdent chacun un sens particulier.

Les programmeurs ont éliminé le claquement des pièces, pourtant typique des tripots chinois. L'entourage du joueur ne s'en plaindra sûrement pas... En revanche, l'enlèvement de nombreuses pièces est accompagné de jolies animations sonorisées : tornade rugissante, souffle de vent qui soulève les feuilles mortes, tête d'un écaillé rugissant. On apprend ainsi tout naturellement la symbolique des pièces !

Plus difficile à gérer qu'à jouer, le jeu requiert 640 Ko de RAM. La musique de la page d'accueil se révèle un peu trop occidentalisée et si l'on excepte la rafale de vent, les bruitages pas trop convaincants malgré la carte sonore. Rien que des broutilles quand on songe aux graphismes époustouflants du jeu.

Le mah-jong a toujours fasciné les Occidentaux, mais le mystère de ses pièces en ivoire les a toujours rebutés. Mieux qu'un traité sur la question, *Shanghaï 2* (sous-titré *Dragon's Eye*) offre aujourd'hui une occasion unique de découvrir ce jeu aux mille subtilités.Indispensable pour ne pas passer pour un diable blanc (entendez par là un péquenot) du côté de la porte de Choisy... Domino, minette et rintintin ! **Quatre disquettes Activision 5"1/4 (ou deux 3"1/2) pour PC et compatibles.**

B.J.



ENCHANTED LAND

Voilà un jeu bien mignon. Trop peut-être, et plus proche de l'état d'esprit console que du jeu micro !

S'amenant aux marches de Damiran pour restaurer le pouvoir de la sagesse ancienne, le petit magicien que dirige le joueur va avoir fort à faire pour accomplir sa mission. Les périls pullulent... Noble familier, pourras-tu l'aider de ton joystick ? Ah que c'est mièvre et gnangnan... On dirait un texte de feu *Game* ou la jaquette d'un éducatif pour TO22. En oui, ce logiciel, fort bien réalisé au demeurant, se

révèle un petit peu (beaucoup) pleurnichard.

A l'aide du bâton de joie donc, on dirige le personnage dans un décor plutôt somptueux, comportant un scrolling différentiel sur 4 niveaux et bénéficiant d'un ciel dégradé. C'est beau, rapide, bien fait et la musique paraîtra une merveille aux amoureux de ce qui pouvait s'entendre sur C64 - il y a un bon bout de temps déjà ! Heureusement, certains tableaux relèvent parfois le défi de la difficulté, avec de la stratégie au rendez-vous. En effet, si vous appuyez sur la barre d'espace, vous accèderez directement à un menu qui sert à déterminer le type de sort que le magicien utilise (ça rompt un peu la monotonie qui se dégage insidieusement de l'ensemble).

Enfin les sorts - au nombre de neuf - exigent du joueur, pour une parfaite utilisation, qu'il ait collecté en chemin un certain nombre d'objets magiques (bagues, couronnes etc.). A réserver aux enfants sages - s'il en reste !

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●

Disquette Thallion pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga.

P.T.

GRAND PRIX 500 2

Si l'on oublie volontairement les *RVF Honda* et autres *Team Suzuki* qui ont marqué d'un tarmac blanc les circuits électroniques de nos machines, il est un nom qui revient sans cesse lorsqu'il s'agit de simulation moto - *Grand Prix 500* ! Aujourd'hui, ce vénérable ancêtre peut goûter un repos bien mérité... Sa réactualisation se révèle en effet d'une telle qualité qu'elle aura désormais la vedette auprès des motards micro.

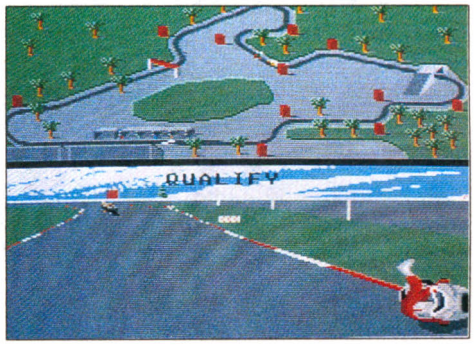
Sans vouloir faire de compaison, disons que le dernier en date des simulateurs de motos - *Team Suzuki* - et *GP 500 2* sont à la fois très proches et très différents. Le premier principalement axé sur la simulation, tandis que l'autre joue le côté arcade... Cette divergence se ressent non seulement du point de vue de la maniabilité, mais également du point de vue graphique. Alors que la vitesse primait pour *Team Suzuki*, elle apparaît comme secondaire sur *GP 500 2*.

Ce qui ne veut pas dire que ce dernier brille moins par la rapidité... Le choix du joueur se fera donc sur un critère particulier : les graphismes, beaucoup plus soignés dans le cas qui nous intéresse ici...

Pas besoin d'avoir un aigle sur le dos pour devenir le rapace impair qui manque le virage !

TOP MICRO NEWS

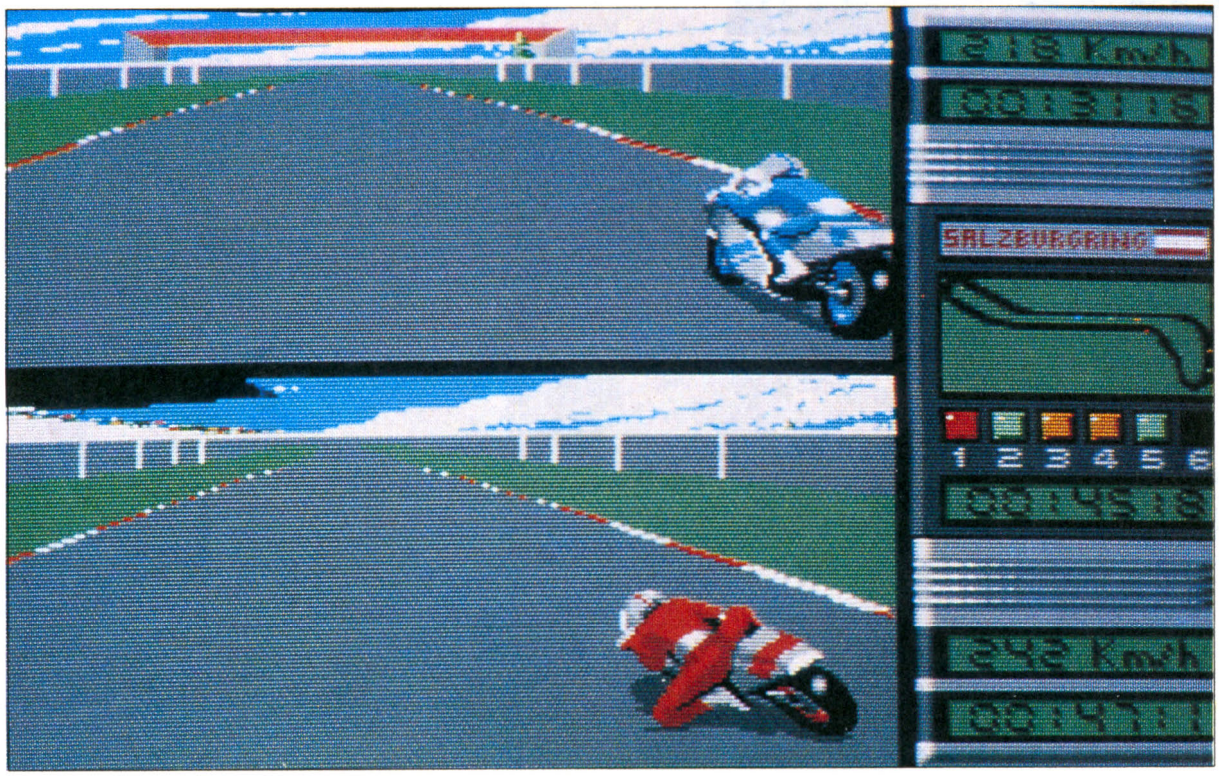
INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●



D'entrée de jeu, la simplicité se trouve à l'ordre du jour. Les sélections - choix du nombre de joueurs (1 ou 2) ; du mode de jeu (joystick ou clavier) ; de la difficulté (facile, moyen ou difficile) ; de la moto (4 engins aux caractéristiques différentes) etc. - bénéficient d'une présentation façon arcade : aucune saisie au clavier, tout se fait au joystick ou à la souris. Une reprise de partie figure dans les options, au cas où un championnat en cours aurait été sauvegardé.

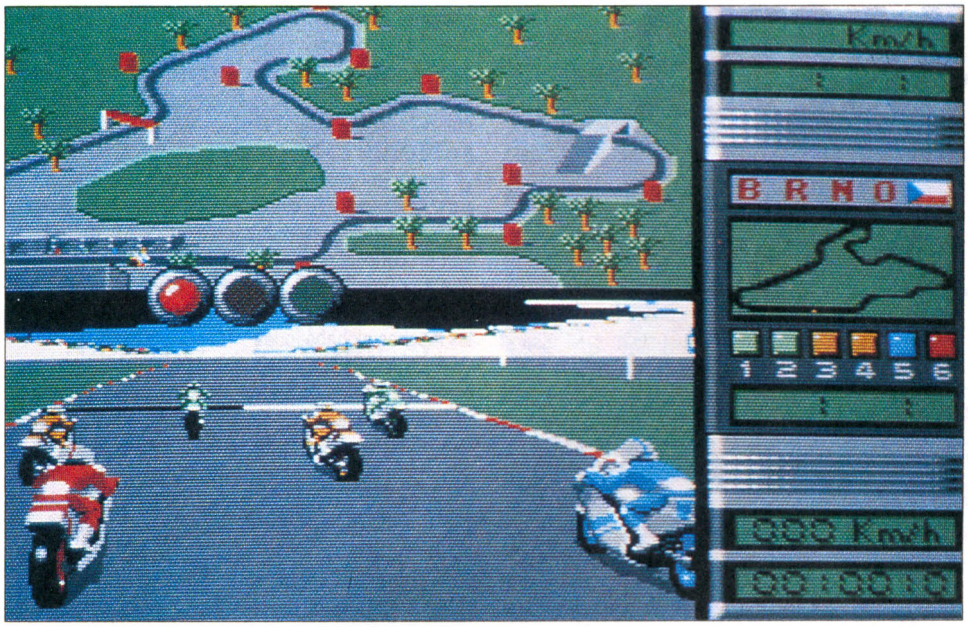
Reste à choisir le type de jeu : entraînement, recommandé d'office aux débutants ; course ou championnat. Dans les deux premiers cas, le joueur a toute liberté de sélectionner l'une des 9 pistes proposées... En revanche, le championnat se déroule sur l'ensemble des parcours selon un ordre préétabli.

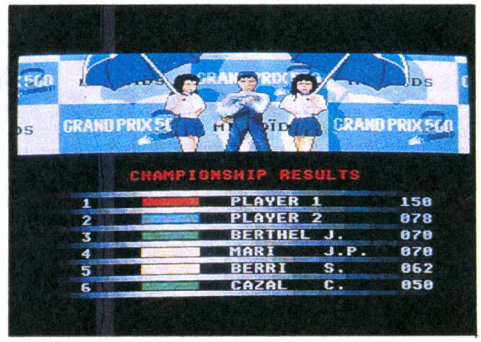
Comme nous l'avons vu précédemment, on peut choisir sa moto parmi un éventail de quatre engins appartenant à des écuries différentes. Si l'on excepte les nuances de couleurs (facilité de repérage), les bolides ne se singularisent pas vraiment entre eux et il faudra avoir l'œil américain pour reconnaître son bien. Sachez toutefois que l'accélération, la tenue de route, la vitesse ou la maniabilité peuvent varier selon la moto sélectionnée.



L'heure a sonné d'enfourcher sa bécane pour négocier les chicanes des neuf circuits les plus célèbres (Hockenheim, Le Mans, Silverstone...). En fonction de la représentation graphique qui vous est fournie, facile de repérer celui qui convient le mieux à une prise en main.

En mode un joueur, la fenêtre supérieure montre





une vue aérienne de la piste avec la situation de chaque participant (point de couleur correspondant). Et l'utilisation de la touche F1 permet d'en modifier le contenu, en affichant, par exemple, un tracking de la moto pilotée par le joueur, ou la vue séparée des cinq motos en lice.

Si la maniabilité se présente comme le point fort de *Grand Prix 500 2*, quelques tours de chauffe et de familiarisation s'imposent avant d'oser affronter les grands champions dirigés par l'ordinateur. Même au fou du guidon qui se la fait à l'*Easy Rider*, la prudence s'impose de démarrer en mode débutant, sous peine d'être non seulement distancé séance tenante, mais accessoirement éjecté par un pilote du genre Agostini.

Les circuits, quant à eux, déroulent leurs méandres au sein de pelouses plus vertes que la vallée de votre nymphette chérie, senteur de pomme en moins... Les virages à difficulté se rappellent à votre attention par des panneaux rouge et blanc indiquant leur courbe. Autant dire que ces obstacles - qui n'en sont d'ailleurs pas puisqu'ils se trouvent en dehors de la piste - promettent plaies et bosses aux néophytes. Ah ! les plaisirs de la glisse et du vol plané...

Bien que sans comparaison avec la mouture précédente - techniquement parlant -, il existe tout de même un point où le fils ne renie pas le père : l'animation. En effet, le mouvement des tordus sur leurs bécanes a de quoi faire dégueuler tripes et boyaux à un fonctionnaire en état d'hibernation. Le mouvement gracieux du genou, l'inclinaison de la dépouille mortelle dans l'axe de l'engin... Des détails, certes, mais qui ont de l'importance pour la bonne tenue de l'ensemble.

Seule ombre à ce tableau idyllique, le bruit du moteur, plus proche de celui d'une tondeuse à gazon que des vrombissements déjantés d'une 500. Mais le bruit n'est-il pas une nuisance ?

Deux disquettes Microïds pour Amiga. Prochainement disponible sur Atari ST. **G.B.**

MIGHTY BOMBJACK

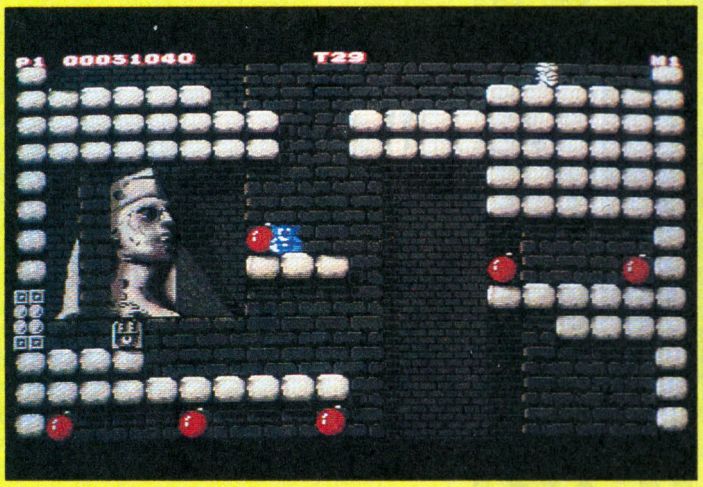
A l'âge d'or du CPC, Elite avait inondé cette bécane de bons jeux. Chacun se souvient d'*Ikari Warriors*, *Buggy Boy*, *Thundercats*, *Overlander* et les deux *Bombjack*. Et puis plus rien. Voilà que ce label revient. Avec *Mighty Bombjack* - un jeu sur Amiga, le CPC ? Out. A l'agonie d'ailleurs en Angleterre. Pour Elite, hors du 16 bits, point de salut... The *Mighty* ne connaîtra plus les jouissances sur 8 bits.

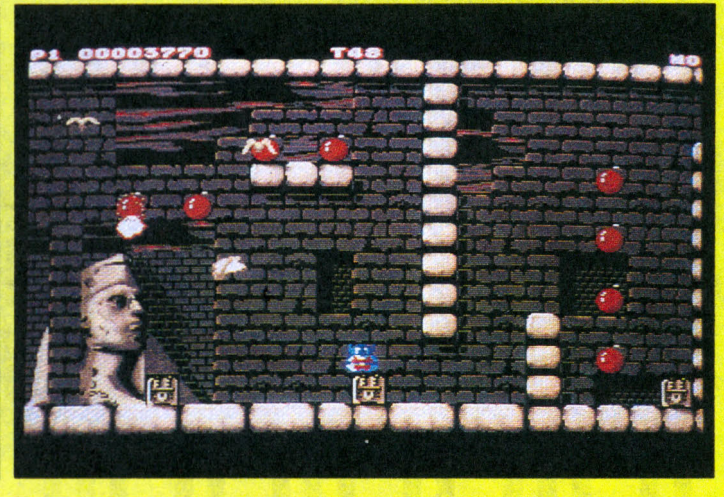
Le troisième avatar du petit démineur se déroule toujours sur fond de pyramides, avec les célèbres bombes rouges à récolter. Joli, mignon, riche de 250 écrans et 16 niveaux avec bonus à foison, passages secrets et autres pouvoirs spéciaux, il déçoit néanmoins par la taille rikiki des sprites et une gestion du joystick un chouia délicate. Les versions précédentes ont été des hits et sur les bornes d'arcade Tecmo, *Mighty Bombjack* s'est d'ores et déjà vendu comme des petits pains.

Connaîtra-t-il de nouveau un grand succès sur micro ? On le lui souhaite. Mais il devra jouer des coudes s'il veut se faire une belle place au soleil, entre *The New Zealand Story* et *Rainbow Islands*.

Disquette Elite pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST. **B.J.**

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●





MUSIC MASTER

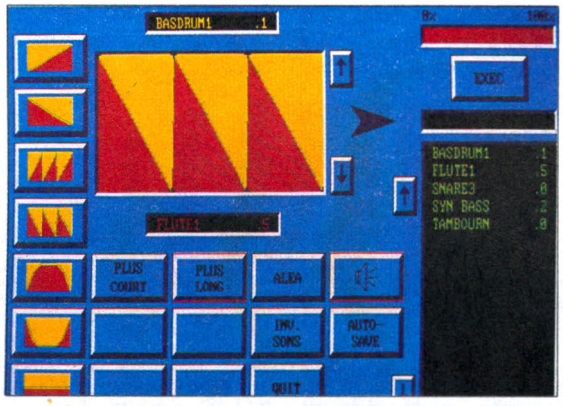
Et le son fut... somptueux !

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●●●

A l'origine du PC était le bip sonore. Beaucoup en sont restés là, même si certains jeux ont réussi à le modeler en vague bruitage crachouilleux. Puis vinrent les cartes sonores et, luxe suprême pour les fanas du son, des logiciels de création musicale à faire pâlir les Atari, Amiga et Macintosh. Mais à quel prix ! Inabordable pour le novice qui veut simplement s'initier aux tripatouillages sonores. D'ailleurs, du côté des Atari et des Amiga, tout le monde n'est pas disposé à engloutir des fortunes pour jouer les Jean-Michel Jarre au petit pied.

Utilitaire formidablement bien pensé et apparemment bien programmé, cent pour cent écrit en langage machine, *Music Master* se révèle d'une rapidité déconcertante tant au niveau du traitement lui-même qu'en ce qui concerne le chargement... Livré avec une clef de protection se fixant dans le port modem ainsi qu'avec une carte *MV16* PC/Amiga ou Atari de 85 x 55 mm seulement (celle de *B.A.T.*), il permet de créer facilement des musiques originales sur 16 voies (ST et PC).



La *MV16* s'insère dans le port parallèle, ce qui est un choix curieux. La plupart des PC possèdent en effet deux ports série (COM1 et COM2) et il s'en trouve toujours un de libre, alors que le port parallèle est traditionnellement réservé à l'imprimante. Il faut donc la déconnecter, ce qui exclut une installation à demeure de la carte.

Sur Amiga et ST, elle accepte la norme MIDI mais pas sur PC. Dommage. Le son se trouve restitué par l'ampli d'une chaîne hi-fi ou directement par un casque du type baladeur, via un jack de 3,5 mm. La version Amiga utilise d'ailleurs les propriétés du chip de la machine et ne permet que 4 voies. Le mode d'emploi français est pour une fois d'une clarté dont certains devraient s'inspirer : pour créer un morceau, il suffit de charger en mémoire des sons échantillonnés. Ces derniers, présents sur les disquettes, possèdent la particularité d'être compatibles d'un standard à l'autre - une première ! Bien que tous les outils dont puissent rêver les Frankenstein du son figurent dans le programme, l'obtention de sonorités plus originales peut s'envisager, puisqu'il accepte les fichiers en provenance de *ST Replay*. Vous pourrez toujours "piquer" directement des échantillons provenant d'autres jeux, le format IFF étant lui aussi accepté. Et lorsque les sons ont été choisis, il suffit de leur attribuer une FFT.

En ce qui concerne plus particulièrement le PC, la carte MV16 est bien sûr accompagnée par un logiciel, le cœur de *Music Master*. Il transforme l'écran de l'ordinateur en console devant lequel officie l'ingénieur du son que vous êtes devenu. Toutes les manipulations se font à la souris, sauf le pianotage sur le petit clavier obtenu par les touches alphabétiques.

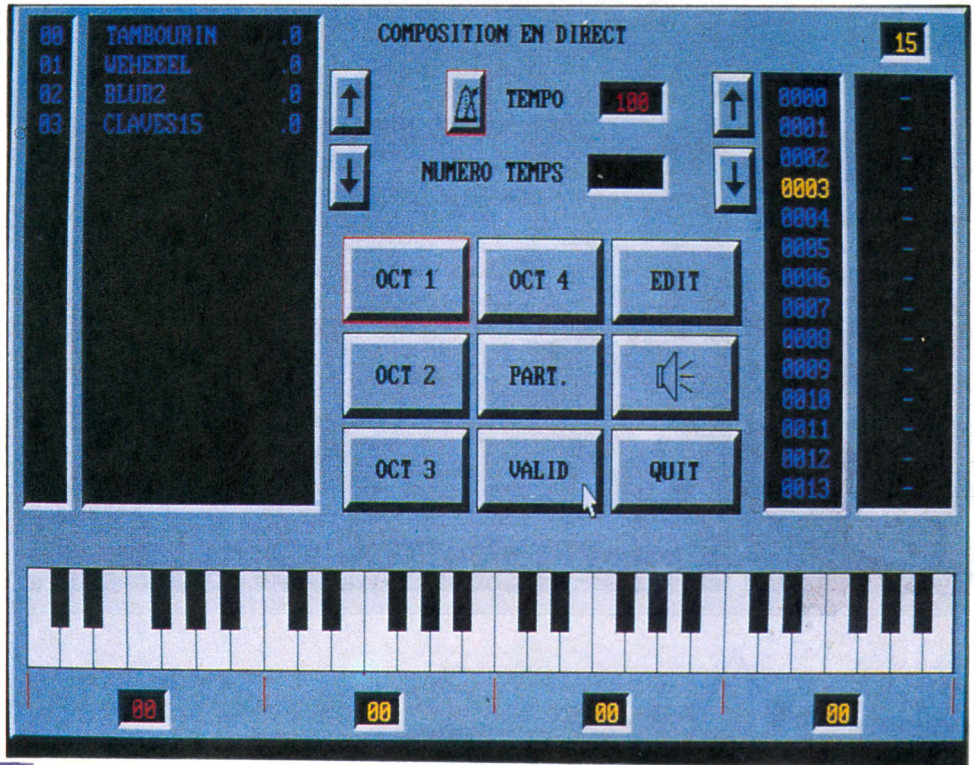
A partir de la bibliothèque d'une dizaine d'instruments de musique et de cent sons (dont des cris d'animaux et des voix humaines), on pourra composer des musiques et des effets sonores récupérables. Les programmeurs pourront intégrer leurs compositions dans leurs créations. *Music Master* va plus loin encore. Pour les plus curieux, une option aléatoire existe dans tous les écrans, qui autorise la création rapide de formes d'ondes, de filtres et de réverbération originales, en faisant confiance au hasard. De toute façon, on pourra toujours modifier tout ou partie d'un morceau ou d'un son au moment souhaité.

On peut composer en utilisant un petit clavier de quatre octaves. C'est le seul cas où la souris se trouve désactivée. Pianoter avec quelques doigts est en effet plus efficace que cliquer avec plus ou moins de bonheur. Espérons que l'auteur de l'utilitaire songera un jour à créer un éditeur de partitions : il se révèle en effet un peu frustrant, lorsqu'on a peaufiné une mélodie, de ne pas pouvoir en conserver les notes. Pour les sons invraisemblables que chacun ne manquera pas de créer, cette question de pur solfège se pose moins...

Music Master se présente comme le premier utilitaire 100 % Ubi Soft. Les pros se tourneront sans doute vers des produits plus élaborés, mais dix fois plus chers ! Le grand public, en revanche, découvrira les richesses du bidouillage sonore. De belles soirées cacophoniques en perspective...

Deux disquettes et une carte MV16 Ubi Soft pour PC & compatibles. Existe aussi sur Amiga (version livrée sans carte) et Atari ST.

B.J/P.T.



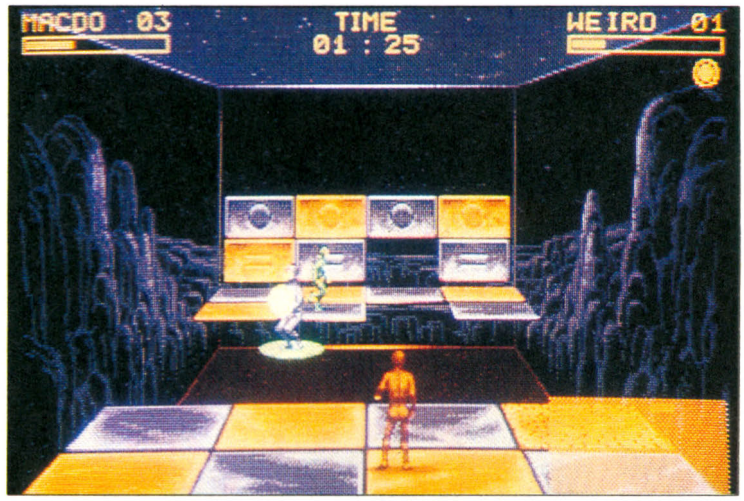
WARLORDS

Warlords se présente à la fois comme un wargame et un jeu de rôle concoctés par Strategic Studies Group (SSG). Les habitués de ce label auront tout de suite compris que c'est du boulot de pro. Jusqu'à huit joueurs peuvent en découdre afin d'assurer leur suprématie sur un petit bout de terrain débordant de richesses. L'ordinateur se fera un plaisir de simuler chacun d'eux si d'aventure vous n'arriviez pas à battre le rappel de tous vos amis...

Une fenêtre à droite vous révèle la géographie complète du royaume d'Illuria, reprise par une carte en papier. La fenêtre de gauche montre un agrandissement avec moult castels et preux chevaliers - ainsi que le bestiaire habituel des jeux

DISC

Vas-y au bol, disque, bisque, rage : le perdant a toujours tort... Tue sur les dalles qui pivotent, claquent et disparaissent !



Disc, assez proche de *Disc of Tron* dans l'état d'esprit, vous met en présence de deux joueurs (humains, ou contre l'ordinateur) qui s'opposent en un combat d'une violence rarement vue sur micro...

Il ne s'agit pas de violence "basique", fondée sur de mauvais sentiments et le maniement d'armes stupides, mais d'une agressivité réclamant astuce, force et surtout réflexes des joueurs. Le tout sportif (!) et prenant comme des jeux du cirque qui se dérouleraient dans le futur (proche) du Troisième Millénaire.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●

Les deux adversaires se font face dans une arène futuriste : deux surfaces, formées de huit dalles colorées, flottent au-dessus d'un vide insondable. Au fond, perpendiculairement à celles qu'on vient de citer, huit autres dalles font office de mur. Sur cette paroi va d'ailleurs rebondir l'arme utilisée : un "disc" - plus proche du boomerang aborigène que de l'aimable frisbee de plage ou de l'engin si prisé des athlètes et des sculpteurs de la Grèce antique. A l'aide du joystick, le joueur balance sa rondelle à toutes les sauces. Permettez-moi d'insister, ça se révèle extrêmement rapide ! Si l'adversaire se met en position de défense, il peut renvoyer le disc. Dans cette occurrence, la soucoupe change de couleur et passe alors sous son contrôle direct : cela signifie que si l'autre enfoiré n'en fait pas autant, le disc va rebondir sur le mur !

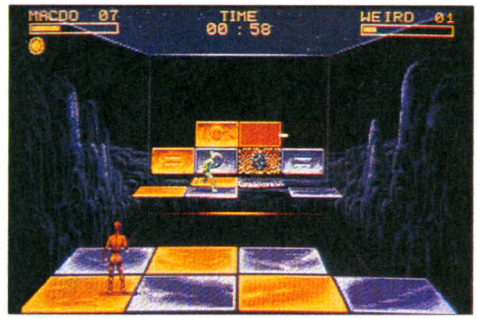
A cet instant, les dalles du fond, qui comportent quelque mystérieux symbole, enregistrent l'impact. Le signe cabalistique change alors et au bout d'un certain nombre de coups, la dalle de soutien qui y correspond s'évanouit. Et si un compétiteur se trouve dessus, il devra sauter très rapidement pour ne pas tomber dans les abysses.

Attention cependant à ne pas renvoyer le disc sans disc... ontinuer. Ça fait chier le public et un autre personnage, muni d'un bouclier, apparaît au milieu de la piste - histoire de remettre les enculés à l'heure. Bien entendu, toute la tactique du jeu consiste à faire disparaître le maximum de dalles afin de faire choir l'adversaire honni, mais il est également prévu de lui démonter la gueule avec le projectile, ce qui lui fera perdre des points de vie... Lorsque ceux-ci seront à zéro, un hurlement digitalisé retentira tandis que le malheureux perdant s'enfoncera à jamais dans les limbes.

Signalons qu'au fil du jeu et en fonction des adversaires, on pourra disposer de plusieurs discs simultanément. En plus du mode entraînement, existent un championnat et des rencontres interligues. De victoire en victoire, la difficulté croît, le logiciel décrivant l'état de votre champion à la fin de chaque joute. Mais à notre avis, le plus drôle (c'est souvent le cas dans les jeux micro) consiste à se castagner contre un joueur humain...

Techniquement parlant, le logiciel frôle la perfection, avec une musique d'intro et des bruitages digitalisés. Quant aux animations, pas de problème non plus - l'équipe de Loriciel a fait de très bon boulot. A noter enfin que certains logiciels, tirés en série limitée, comportent un véritable "disc" à l'intérieur de leur emballage. Rassurez-vous, ce dernier, bien que très maniable, est en tissu... Beaucoup moins dangereux que l'original !

Disquette Loriciel pour Atari ST. Existe également sur Amiga et Amstrad CPC. **P.T.**



médiévaux : dragons et griffons, nains et magiciens, géants et morts-vivants - et j'en passe qui trépassent !

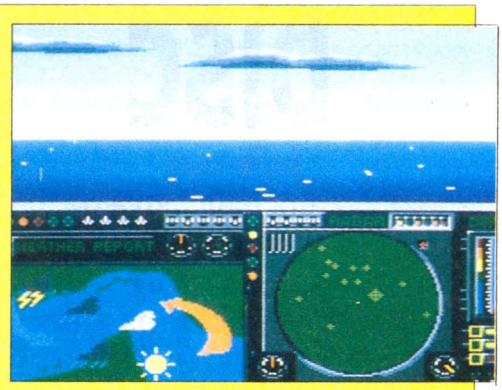
Les armées ont disséminé leurs forces dans la vastitude d'Illuria. L'essentiel du jeu consiste à les placer là où elle seront les plus efficaces, sachant que comme au tiercé, l'état du terrain compte pour beaucoup.

Des boutons très high-tech et des menus déroulants permettent de choisir les actions essentielles : déplacements des troupes, état des lieux et des adversaires se succèdent rapidement. Voir le curseur, les seigneurs, barons et autres gens d'armes courir tout seuls sur la carte, le décor scroller tous azimuts et les points s'accumuler ou à l'inverse diminuer a quelque chose de soûlant. Ce doit être l'ivresse du combat... Dommage que Warlords ne tire pas davantage parti du son. Car les trop rares bruitages, les entrechoquements métalliques des armes et boucliers se révèlent excellents.

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●

Trois disquettes SSG 5"1/4 pour PC et compatibles. Egalement prévu sur Amiga. **B.J.**

USS JOHN YOUNG



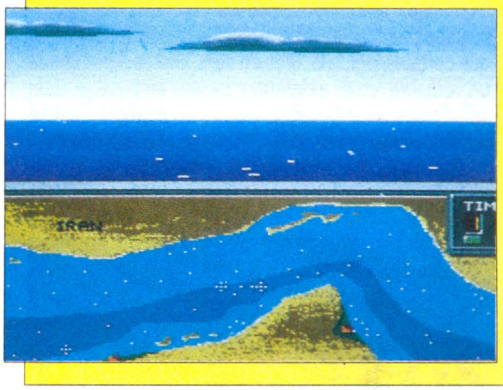
Entre le simulateur de combat et le jeu d'arcade, *USS John Young* vous propose de disputer des combats maritimes dans différents points chauds du globe.

L'action, qui se passe en 1995, met en scène un conflit mondial opposant les Etats-Unis, l'Iran et l'Irak. Heureusement, si l'on peut dire, le jeu date d'avant la guerre du Golfe et l'on ne pourra pas accuser les programmeurs de récupération...

Après le chargement, le logiciel vous propose de choisir une mission. Au choix, on peut décider d'attaquer un convoi, de détruire une plate-forme pétrolière, de pourchasser un ou plusieurs sous-marins ou bien encore de se mesurer à de terribles cuirassés. Ensuite, il faut déterminer le lieu des opérations. Là aussi, pas mal de possibilités : détroit d'Ormuz, golfe Persique, l'archipel des Malouines ou encore Tanaku. Enfin, on peut choisir un mode nocturne ou un mode diurne.

En fait, le choix de ces options va déterminer le niveau auquel vous évoluerez. Dès que l'on entame une mission, on se retrouve un peu déçu par la représentation graphique de l'ensemble, mélange de dessin classique et de 3-D. A cet égard, les différents écrans représentant les postes de contrôle du bateau se révèlent assez inégaux.

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●



Sur le pont, se trouvent à disposition les instruments suivants : contrôleur de vitesse, compas, gouvernail, compte-tours, estimation du rôle (équipage) et sélecteur permettant de passer aux autres points névralgiques du bâtiment. Cependant, signalons que les touches du pavé numérique fournissent elles aussi la possibilité, et bien plus facilement, de passer d'un écran à l'autre... La chambre des torpilles permet de tirer, mais aussi de recevoir des informations sur le type de cible. En fait, certaines commandes, telles celles des canons et des torpilles, sont doublées (torpille bâbord/tribord et canons avant/arrière). Un autre endroit très important, la salle des grenades "depth charge" car c'est à partir de là que les attaques sous-marines pourront être déjouées... La chambre des machines, quant à elle, rend compte du fonctionnement interne du vaisseau et des dommages éventuels . Enfin, la chambre de navigation, équipée d'un radar et d'un sonar, autorise aussi la prévision météorologique. En effet, pour réussir son coup, il importe de savoir si le mauvais temps ne risque pas de se lever d'un coup... Une tempête en mer, c'est déjà pas très drôle, mais si en plus elle se passe en pleine bataille - encore pire !

Bien que ce jeu ne soit pas vraiment extraordinaire. parce que lent (il ne se passe pas grand-chose avant les combats), on peut noter avec intérêt que les programmeurs ont pensé au facteur météorologique, trop souvent absent de ce type de simulation. Cela étant, il ne faut pas attendre des merveilles de ce logiciel, honnête sans plus...

Disquette Magic Bytes pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST. **P.T.**

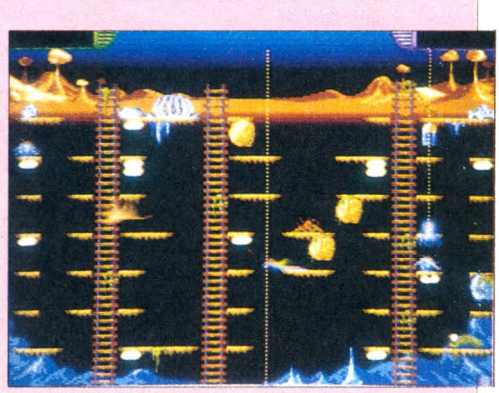
PREHISTORIC TALE

Très préhistorique en effet - ce type de logiciel que l'on croyait à jamais banni de nos écrans ! C'est vrai qu'il est mignon, que les dessins des tableaux brillent par leur réalisation soignée... C'est vrai que la musique rappelle les jeux d'arcade du passé... Et pourtant, est-ce vraiment un clin d'œil ? Pas si sûr : on peut comporter 80 tableaux et se révéler complètement fadasse. Le joueur n'a probablement aujourd'hui plus envie de perdre son temps sur un jeu d'échelles, aussi sophistiqué soit-il. Ici, un vague argument préhistorique sert de prétexte à l'existence d'un personnage qui doit ramasser des œufs et échapper à différents monstres. Comme par malchance, il ne peut en ramasser que trois à la fois, ce qui l'oblige à faire d'incessants va-et-vient, à moins qu'il ne se procure un récipient. L'idée n'est pas déplaisante mais à vrai dire, quoi de n'oeuf ? Le coup de la nostalgie, on ne le fait pas au passionné de micro. Ce qu'il veut (parfois à l'excès), c'est de la nouveauté, encore de la nouveauté, toujours de la nouveauté. Là, bien au contraire, nous avons affaire à du basique pur jus.

Mis à part le plaisir de jouer avec un partenaire humain, pas de grands frissons à attendre de ce logiciel - conventionnel à outrance ! Et si de surcroît l'on excepte les scènes guillerettes qui permettent de ramasser des bonus supplémentaires (et des œufs, encore des œufs), on pourrait se croire revenu dans son propre passé ludiciel... Conte préhistorique ? Oui - mais au pays des créateurs !

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●

Disquette Thalion pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga. **P.T.**



GODS

Tenez les Gods par le bon bout ! Car avec eux, y a pas de pipeau.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●

PREVIEW

Nous avons recu la visite d'Eric Matthews, le programmeur de *Gods*. Rien de tel que de faire face au deus ex machina d'un soft pour en visiter les recoins les plus secrets...

Voilà un jeu d'arcade qui se déroule dans trois mondes empruntés à la mythologie grecque. Un truc d'enfer qui ne passera pas inaperçu ! Premier titre signé Renegade, la boîte où officient désormais les Bitmap Brothers. Auparavant, ils sévissaient chez Mirrorsoft, qui se remet mal de leur départ.

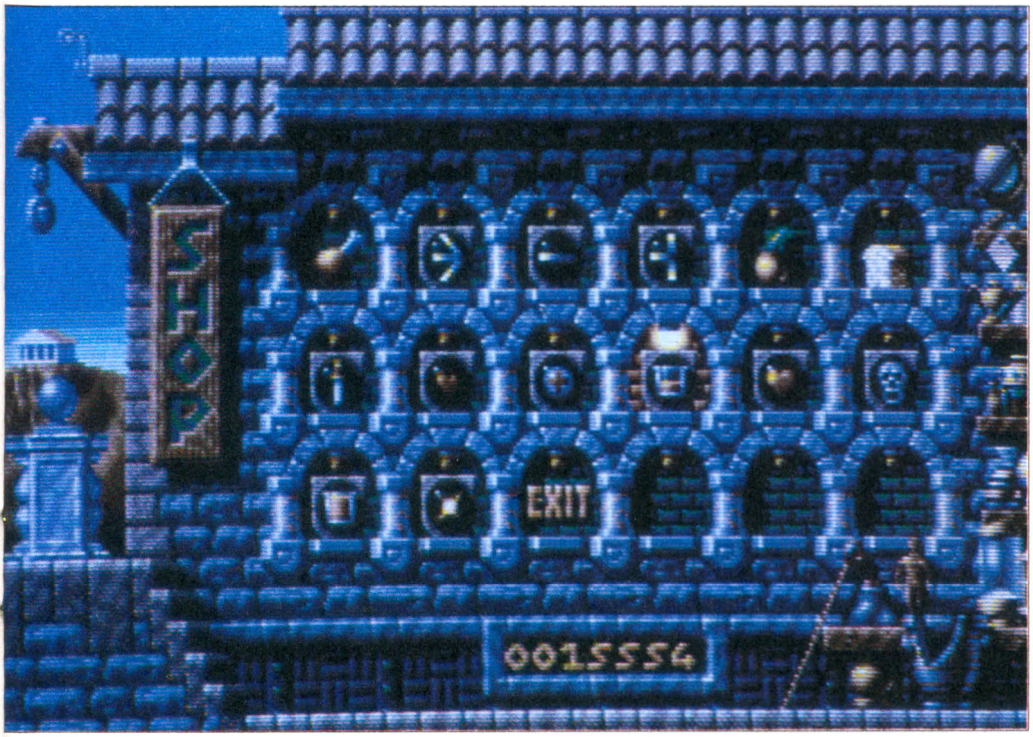
Cette création divine a été dessinée par Mark Coleman, le graphiste de *Xenon 2*. C'est ce qu'on appelle un gabarit... Autant vous dire que le son ne reste pas à la traîne. La version que nous avons vue sur Atari ST en jette, avec des bruitages ronds, pas métalliques du tout et une sacrée musique signée Nation 12. *Gods* se déroule sur quatre niveaux clos par un gardien - un géant doté d'un pas pesant au premier niveau, un dragon au second etc. Tous animés de mauvaises intentions par une vingtaine de sprites ! Jusque-là, rien que de très classique, malgré la quinzaine d'armes différentes, une tripotée de potions et un capharnaüm d'objets et de piécettes à ramasser.

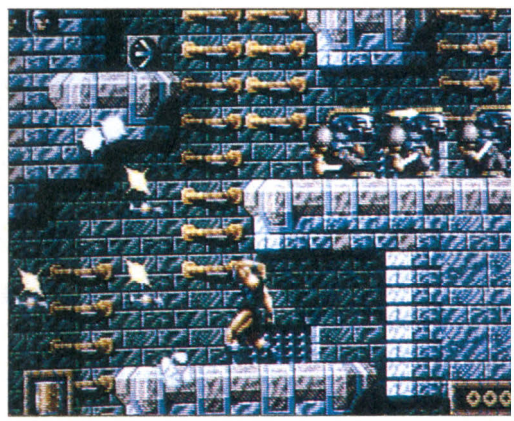
Ce serait mal connaître les Bitmap Brothers qui ne sauraient s'en tenir à un shoot'em up plus ou moins bêta. Eric Matthews a concocté un système d'intelligence artificielle qui donne tout son intérêt au jeu : à l'ouverture, comme de bonnes brutes épaisses ayant le respect d'elles-mêmes, les monstres et les harpies paraissent plutôt demeurés. Par la suite, ils sauront à qui ils ont affaire et en tiendront compte. Du coup, *Gods* se révèle accessible au débutant tout en causant de nombreuses difficultés aux autres joueurs. Deux vies sont octroyées au départ, mais on peut en récupérer beaucoup d'autres par la suite. Au cours de l'action, un volatile viendra parfois aider le musculeux vindicatif, et pendant que le barbare casqué zigouillera des monstres, le piaf s'occupera des autres teigneux, tout seul comme un grand...

Les Bitmap ont réussi à concilier les extrêmes : shoot'em up destructeur et réflexion. Certes, il faut foncer dans le tas, et plus on va vite, plus on marque de points ! Mais il faut aussi faire fonctionner sa matière grise. Des trésors ne livreront en effet leurs richesses qu'après l'accomplissement de manœuvres alambiquées (pousser des moellons dans les murs qui libèrent des dalles, savoir se défaire d'un objet pour en transporter un autre).

Le seul moyen d'acquérir certains objets inaccessibles consiste à les laisser prendre par un voleur que l'on massacrera ensuite pour récupérer la chose convoitée... Enfin, on peut finir le jeu sans en avoir forcément épuisé toutes les subtilités. Car plus on y joue, plus on y rejoue, plus on le découvre ! My Gods, voilà l'un des rares shoot'em up qui fasse appel à l'intelligence et qui ne sombre pas dans l'obsolescence une fois consommé... Renegade et ses Bitmap Brothers ne s'endorment pas sur leurs lauriers : ils travaillent d'arrache-pied sur *Magic Pockets*, un jeu d'arcade genre Bubble Bobble - prévu pour cet été.

Les versions ST et Amiga sortiront en mars, la version PC en mai. **B.J.**





HORROR ZOMBIES From The Crypt

Christopher, Boris, Peter et Bela à l'honneur... Lee the Karloff Cushing Lugosi !

Très à cheval sur le protocole funéraire, le comte Frédéric Valdemar se décide enfin à mettre un peu d'ordre dans son vieux manoir où traînent encore les crânes de ses ancêtres.

Ces restes macabres méritent en effet un sépulcre décent, depuis le temps qu'ils sont la risée des spectres, vampires, loups-garous, gargouilles et autres zombis de l'immense édifice. Voilà planté (Aaaargl ! en plein cœur..) le décor de cette action, véritable clin d'œil aux stars des grands classiques du film d'épouvante.

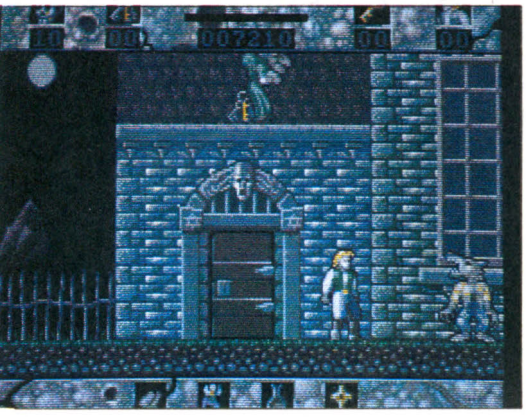
Un ramassis cauchemardesque qui déambule sur un des thèmes, atrocement décomposé, de l'ouverture du *Casse-Noisette* de Tchaïkovski, bien connu - comme de bien entendu - des rappeurs...

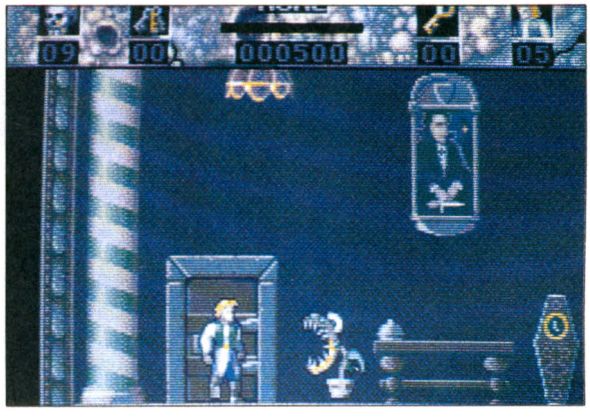
L'effroi du personnage n'a d'égal que notre empressement à lui trouver une première arme (dague) pour l'aider à affronter l'indicible. D'autant que le moindre contact avec l'un des aimables locataires lui vaut une décapitation à rendre jaloux Louis XVI en personne. Et très vite, la nécessité de trouver des clefs se fait sentir, comme celle d'acquérir des chausses afin de passer sur la pointe des pieds sous le nez des monstres qui roupillent spectralement.

Les sorcières à l'haleine pestilentielle (elles ont les dents vertes), adeptes de la lapidation, les plantes carnivores affamées, le bon docteur Mabuse et les chevaliers fantômes avec leur sens aigu de l'hospitalité, rendent la visite particulièrement enthousiasmante... Grâces à Dieu, comme dirait l'autre, certaines clefs ouvrent des coffres à bonus où potions et autres crucifix permettent de rendre à autrui, la monnaie de sa pièce. La difficulté, les teintes pastels et les détails comme l'animation de bon aloi me sont allés droit au cœur, aaaaargl (bis) !..

Disquette Millennium Pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga.

J.-C.P.





TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●

THE POWER

Déjà tout petit, mes fringants neurones éprouvaient une joie ineffable à l'alignement des lettres de l'alphabet du jeu de pousse-pousse. Le temps a passé et malgré la destruction massive par l'alcool de la plupart de mes cellules cérébrales, les jeux de réflexion me fascinent toujours autant...

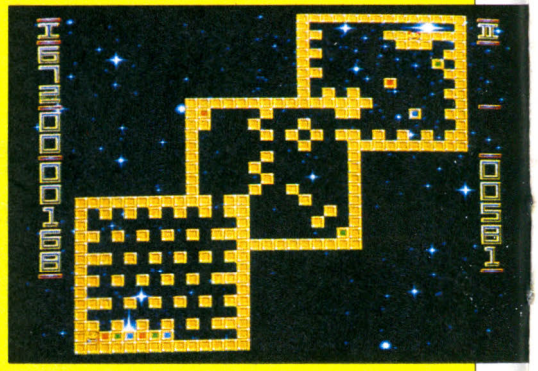
Celui-ci, de par le déplacement des pièces (mais la comparaison s'arrête là), fait immanquablement penser aux casse-tête de mon enfance. Deux personnages (un amoureux transi et sa grosse) doivent se mettre à la colle au sein d'un cadre. La femelle, qui poireaute à un endroit stratégique, espère la venue du mâle uniquement capable d'évolutions verticales ou horizontales. Une fois en mouvement, le personnage, qui doit récolter tous les cœurs de chaque décor avant de consommer, n'est stoppé que par la présence d'un obstacle. Dès le troisième tableau, des blocs colorés obéissant aux même lois que le héros, peuvent être déplacés afin d'être utilisés comme butoirs.

La configuration tarabiscotée des niveaux et la position des pièces constituent la difficulté ô combien stratégique de la chose. Voilà !.. Ajoutez à cela un temps limite, l'opportunité d'affronter un adversaire et deux types de jeu : "arcade", c'est-à-dire plein écran avec scrollings ; et "tactique" au graphisme plus serré mais couvrant la superficie totale - souvent énorme - du terrain.

Tout cela aux accents de "The Power", un thème de *House* qui ajoute à la migraine...

Disquette Demonware pour Amiga.

J.-C.P.



INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●
SON : ●●

MARS 91 !

GRATUIT : VIRUSAFE +

DOSSIER :
VIRUS

Tous les problèmes.
Toutes les réponses
sur les virus

COMPARATIF

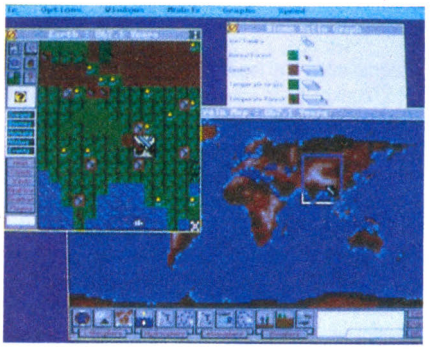
En test, 12 imprimantes
Postscript à moins de 30 000 F

LES CAHIERS SPECIAUX :

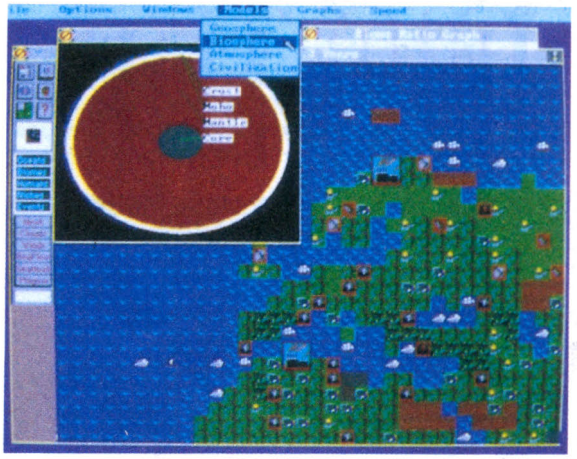
Cahier ATARI
Cahier MAC INTOSH
Cahier OS/2
Cahiers du développeur

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

SIMEARTH



Hominiens ou simiens sur la Planète Bleue ? Ça se discute... Soignez l'environnement et refaites le monde !



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●

PREVIEW

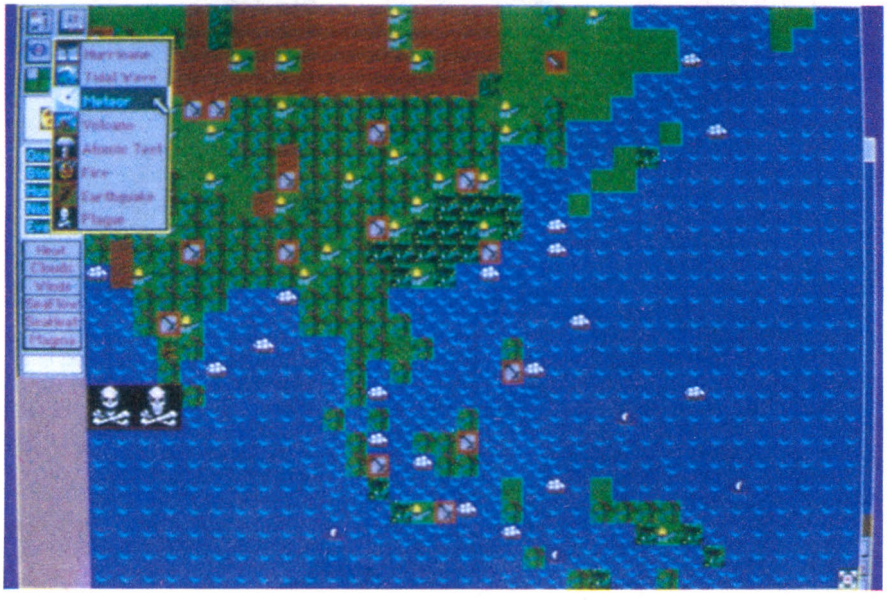
"L'amour fait tourner le monde, mais un simple clic dans le rectangle d'édition l'arrête net." (Michael Bremer, auteur du manuel de *SimEarth*.)

La Terre, c'est une histoire vieille de plus 4,5 milliards d'années. Partie de rien, cette pauvre planète semble n'arriver nulle part, tellement elle a été mise à mal par l'Homme, ce prédateur absolu avide de superflu. Or, d'après une théorie récente de James Lovelock, la Terre serait un être vivant complexe doté de systèmes régulateurs et de cycles qui interfèrent les uns avec les autres. Cet esprit de la Terre, Lovelock l'a nommé Gaïa (vive la Grèce antique, Gê ou Gaia c'est du kif !). En cette fin de siècle, salie par les guerres et les pollutions, elle a bien mauvaise mine.

SimEarth se présente comme un soft colossal à l'ambition démesurée. Il vise rien moins qu'à simuler les milliards d'années d'une des planètes du système solaire - Terre comprise. Si le temps vous paraît long, sachez que l'on peut limiter l'évolution au derniers 600 millions d'années, ou à ce siècle. Le temps ne change rien à l'affaire : il faut mener des hordes de malappris plus ou moins évolués jusqu'à l'âge nanotechnique, une ère lointaine, faite de sagesse, de sciences parfaitement maîtrisées et de technique bien utilisée. Pas pour demain la veille, franchement !

La planète choisie et la tranche d'âge déterminée, il faudra recréer les conditions écologiques indispensables à l'épanouissement des espèces. *SimEarth* fait de vous un dieu omnipotent qui déchaîne des cataclysmes et installe les êtres vivants. Le doigt de Dieu cliquera sur une icône afin de dérouler le menu qui lui permettra de choisir comment passer ses colères ou ses caprices...

D'autres menus permettront, par exemple, de transformer l'Amazonie en désert et le Sahara en calotte polaire. Un jeu d'enfant pour le premier choix, mais impossible d'implanter des étendues glacées sous les tropiques. On a beau être d'essence divine, les lois de la nature et celle de la thermodynamique ne se trangressent pas. Lorsque l'Amazonie défrichée ne sera plus qu'un vaste bac à sable, vous constaterez rapidement la bourde que vous avez commise : privé de son plus gros poumon, tout l'équilibre écologique de la planète va basculer. Moult graphiques montreront l'augmentation de la teneur en CO_2 allant de pair avec la raréfaction de l'oxygène, l'incidence sur la qualité de l'air, l'effet de serre qui ne manquera pas d'y succéder, avec hausse de la température générale, fonte des calottes polaires entraînant la montée du niveau des océans. Inutile d'acquérir *SimEarth* pour si peu, on est en plein dans ce scénario dramatique et on lèguera la catastrophe écologique à nos petits-enfants.



L'arrivée de l'Homme va entraîner une méchante pagaille, comme partout... Guerre et épidémies, industrialisation et pollution allument sur l'écran des myriades d'icônes qui en disent long sur la vaine agitation de nos semblables. Pour ramener ces excités à la raison, il faudra investir dans la recherche scientifique et promouvoir la philosophie. Mais rien n'est simple : trop de technologie octroyée à des microcéphales marchant au pas, et la voilà mise au service de la guerre. Ces humains sont décourageants...

En mettant en évidence la complexité des interactions qui régissent tout système écologique, *SimEarth* donne une fantastique leçon de sciences de la Terre. Avec en prime un soupçon de sagesse mais pas une once de politique. A croire que cette sorte de vaine agitation est complètement étrangère à Gaïa.

Faire en quelques lignes le tour d'un soft de cette ampleur se révèle quasiment impossible. Il se joue entièrement à la souris en cliquant sur des multitudes d'icônes parfois microscopiques. Des quantités de fenêtres style *Windows* s'ouvrent et se superposent. On retrouve même, dans ce soft touffu, le monolithe du film *2001, l'Odyssée de l'Espace* qui accélère l'évolution.

Le plus spectaculaire consiste néanmoins à observer le vibrionnement des événements du siècle, qui flashent à perdre haleine. On se sent tout à coup pris d'une frénétique envie de balayer à grands coups de cataclysmes tout ce troupeau d'humains turbulents afin de réserver l'ère nanotechnique aux animaux. Demain les chiens ? Pourquoi pas. L'auteur de science-fiction Clifford Simak y avait déjà pensé. Et *SimEarth* pourrait bien lui donner raison. On sort de ce soft plus écolo qu'on y était entré.

Deux disquettes Ocean 3"1/2 pour PC et compatibles. Egalement prévu sur Amiga et Atari ST.

B.J.

POP UP

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●

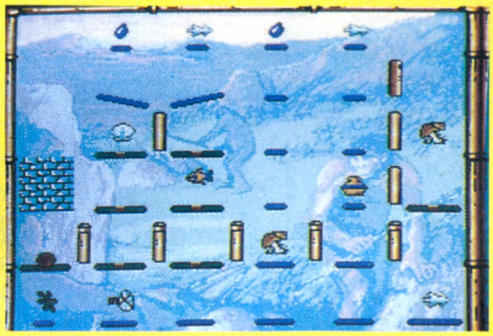
Ce qui frappe (aïe !) de prime abord, c'est l'aspect peu enjôleur du produit. S'il n'apparaît pas nécessaire d'user d'esbroufe graphique lorsque l'intérêt se trouve au rendez-vous, on peut néanmoins craindre un phénomène idiot appelé "a priori défavorable".

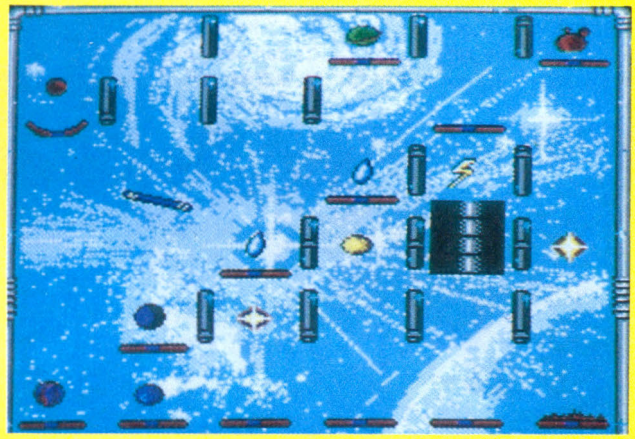
Dans le cas qui nous occupe, ce serait plutôt dommage car ce jeu est plutôt sympa. Ici, le thème archiconnu du rebond est finement exploité afin de mettre à l'épreuve la malice et même, le mot n'est pas trop fort, "l'intelligence" du joueur.

Pop Up, késako ? Une baballe qui rebondit joyeusement sur de petites plates-formes en tentant de happer au passage une kyrielle d'objets nécessaires à la bonne marche des événements. Seulement, comme on s'en doute, certaines plates-formes peuvent rétrécir à chaque rebond, s'enflammer, se retrouver vicieusement inclinées, collantes ou garnies de piques... Quelques murs et divers poteaux, dont certains indestructibles, agrémentent le décor, histoire de forcer le joueur à la méditation, d'autant qu'il doit se souvenir à tout moment de la position d'une issue qui ne se révèle qu'après récolte. Bien sûr, selon les objets raflés, la baballe dispose de facultés destructrices ou ignifuges, mais il faut veiller à en disposer suffisamment.

En toile de fond et pour figurer la progression des niveaux, diverses époques allant du big-bang jusqu'au futur... Quiconque trouvant les stages trop durs ou trop faciles pourra concevoir les siens par l'obligeance de l'éditeur inclus.

Disquette Infogrames pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST, Amstrad CPC, PC & compatibles. **J.-C.P.**



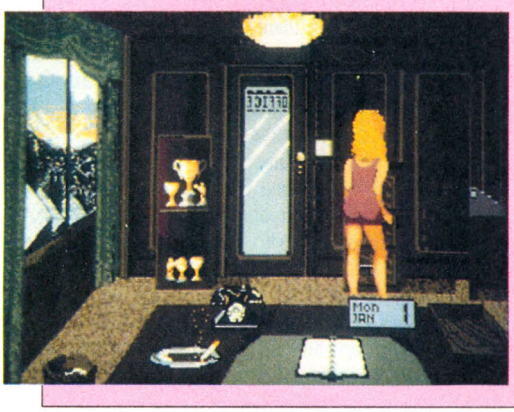


BOXING MANAGER

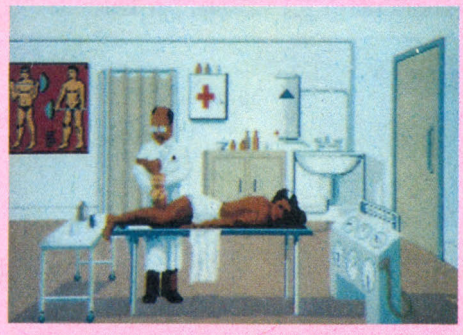
INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

Qui n'a jamais rêvé un jour de devenir le manager d'une écurie de boxeurs ? Peu de monde, je le crains.

On vient de vous accorder votre licence de directeur sportif et de manager ; il va falloir maintenant que vous montiez votre team et que vos joueurs deviennent de véritables champions... Le sport professionnel, c'est souvent une histoire de gros sous. De quoi se retrouver au (Bernard) tapis en moins de deux ! Lorsque commence *Boxing Manager*, vous devez engager un ou plusieurs boxeurs. A vous de négocier le contrat en y mettant tout votre génie des affaires. S'il est trop avantageux pour vous, personne ne voudra le signer ; s'il se révèle trop avantageux pour le joueur, vous y laisserez votre chemise. En fait, ça oscille entre l'économie de moyens et celle de marché...



Bref, soyez vigilant, notamment au sujet de la durée du contrat : un an pourra sembler avantageux au départ - mais que deviendrez-vous si votre champion se barre pour aller chez un autre manager ou commence à picoler comme un sourd ? Aussi vous offre-t-on la possibilité de gérer jusqu'à cinq joueurs. Le centre névralgique des opérations : votre bureau ; vous y disposez d'une secrétaire sexy et dévouée qui vous passera en tortillant de la croupe les dossiers. Important aussi, le téléphone. Grâce à lui, vous allez pouvoir contacter le monde extérieur, c'est-à-dire d'autres managers, et organiser des combats. Il va falloir négocier en faisant preuve de beaucoup de finesse, mais aussi de fermeté. Si les sommes en jeu tournent à la baisse, vous ne risquez pas de perdre grand-chose mais vous ne gagnerez pas davantage. Plus grave, vos champions risquent d'être démotivés... Vous pouvez aussi assister en cours de jeu à l'entraînement de vos poulains et également vous renseigner auprès du masseur (qui n'a rien à voir avec mon frère). Indéniablement, le soft bénéficie d'une bonne réalisation technique et bien que certains dessins apparaissent un peu lourds, demeure assez agréable à regarder. Cependant, tout cela manque singulièrement de punch, malgré une simulation très fine et des textes français à l'écran...



Disquette Krisalis pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga. **P.T.**

TOKI

Gare au goret aux grandes oreilles... Gare au goriiiiiille !

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

"Faites l'amour pas la guerre !" - slogan fameux - ne tient pas compte du cas particulier où un conflit peut être déclenché par amour. Prenons l'exemple de Toki, le séduisant guerrier que l'on sait, dont la devise pourrait être : "Faites l'amour après la guerre !", suite au sale tour que vient de lui jouer un sorcier pervers : "Je te pique ta nana et en échange, abracadabra ! Te voilà transformé en gorille. T'as bonne mine Ducon !"

Ce drame, bien connu des mordus de l'arcade, se trouve merveilleusement adapté sur micro. Les couleurs chatoyantes flattent agréablement la rétine et les allures simiesques du héros, au sein de situations cocasses, stimulent les zygomatiques que c'en est une bénédiction. Recouvrer son intégrité et se blottir contre le corps souple, sensuel et brûlant de désir (ho ! on se calme) de Miho saine et sauve, réclame quand même la traversée de six niveaux bien gratinés. Trois cents écrans environ hébergent un quota non négligeable de difficultés auxquelles il convient de faire face en crachant à tout va des "noyaux" qui, selon les bonus acquis, se révèlent particulièrement dévastateurs. De plus divers éléments protecteurs à récolter (par exemple, un casque de football américain) appuient la démarche légitime du primate en rut. Des scrollings irréprochables (multidirectionnels et différentiels) suivent l'action le plus naturellement du monde. Que dire de plus, sinon que ça y en être un bon produit qui m'a rendu content...

Disquette Ocean pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST et bientôt sur cartouche Amstrad.

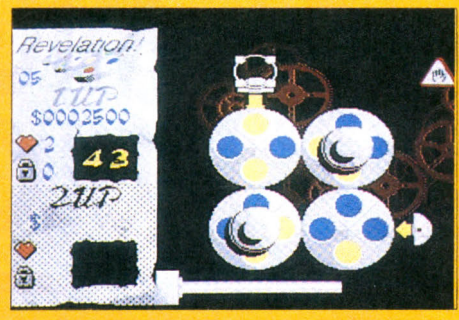
J.-C.P.

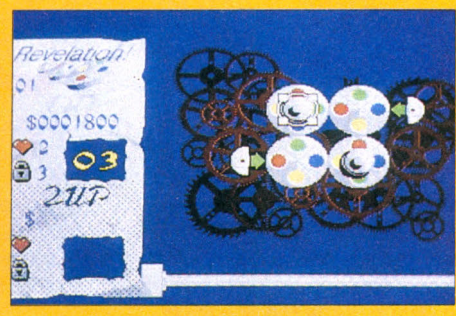
EDD THE DUCK !

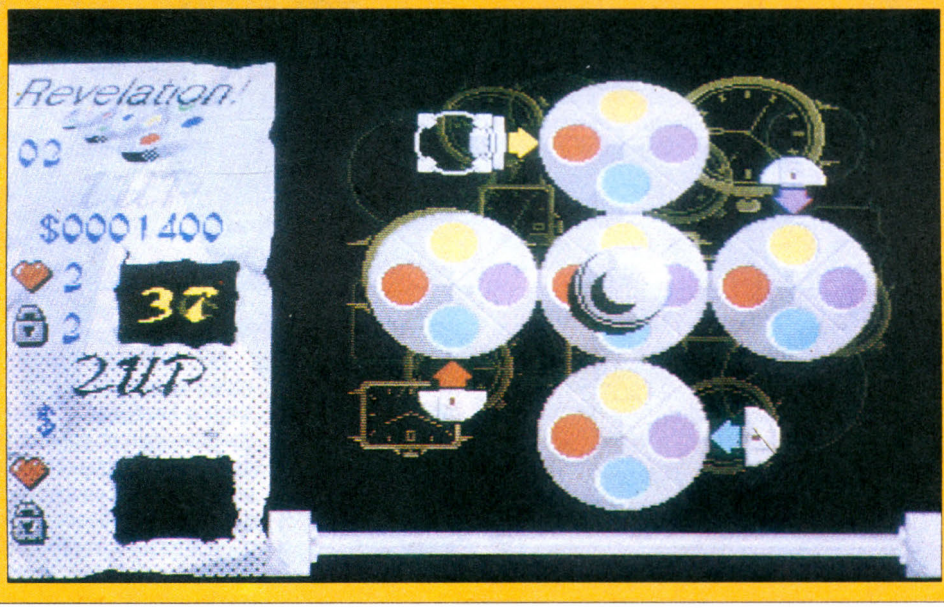
Sacré Edd le canard, il n'en fera jamais d'autres. Et vous, que ferez-vous d'un jeu pareil ? Edd le canard est tellement idiot et stupide qu'il est filmé en permanence par un "metteur en scène", tant ses galipettes sont drôles. On s'aperçoit qu'il est filmé au moment où il meurt puisqu'un personnage crie "Game Over". Euh, en fait, il ne "crie" pas, mais l'écran affiche un personnage avec un porte-voix et une bulle où est inscrit "Game Over", en français dans le texte. En anglais, "Game Over", ça veut dire "t'as perdu, eh !".

Voyons, un type avec un porte-voix... Ça pourrait être un capitaine en train de donner des ordres mais comme la documentation ne parle pas de capitaine mais de film, c'est donc bien d'un metteur en scène

REVELATION !







INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●

Un truc insensé remplace désormais les anciennes serrures à combinaison de la salle des coffres. Il faut en percer le secret et avoir pour chacune... la révélation du but que poursuit le cambrioleur malin que l'on incarne (vous avez vu comment, mine de rien, j'ai justifié le titre ?).

Le dispositif savant qui fait appel aux quatre teintes de base (jaune, bleu, vert et rouge) évoque quelque part le principe génialement casse-bonbon du Rubix Cube. A savoir, des couleurs à rassembler par de judicieux déplacements de pièces - des roues dans le cas qui nous occupe... Expliquer le principe même relativement simple d'un jeu de réflexion, se révèle toujours délicat, le discours risquant de paraître confus aux yeux du lecteur.

Jetez donc un coup d'œil aux photos qui ornent ce modeste article... Chaque roue, dont certaines dotées d'un bouton pour que le joueur puisse la tourner dans le sens de son choix, comporte 4 pastilles colorées. Deux couleurs identiques en vis-à-vis provoquent immanquablement la rotation d'un quart de tour de la roue contiguë, par un effet de répulsion propre aux aimants. La finalité ? Faire coïncider en un temps limite la couleur des flèches avec celle des pastilles. L'apparition fugace de panneaux de signalisation permet le retour aux positions de départ, d'acquérir trente secondes supplémentaires ou bien encore de faire une pause afin d'étudier calmement la situation. Les cadenas à dispo pour le blocage des roues sont à utiliser avec parcimonie ! Une fois l'accès au coffre libéré, le temps résiduel est mis à profit pour l'ouverture des boxes où sommeille le précieux butin (lingots, billets, bijoux, etc.) ou le gain d'une vie complémentaire. Une centaine de niveaux, comprenez de coffres à ouvrir, constituent autant d'appels à la convoitise. Pour que la roue tourne enfin en votre faveur...

Disquette Krisalis pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST, PC & compatibles (en avril sur Amstrad CPC).

J.-C.P.

INTERET :
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●
SON : ●

qu'il s'agit. Et que filme-t-il, le metteur en scène en question ? Edd le canard, pardi ! Faut dire que ce sacré Edd n'en rate jamais une. Véritable canard aux navets, notre palmipède qui n'en rate pas une et n'en fera jamais d'autres est dirigé par le joueur, et comme le jeu est nul, forcément, le joueur fait n'importe quoi... Du coup, l'ansérédé trisomique fait lui aussi n'importe quoi et du coup, comme un metteur en scène passait par là : "Tiens, voilà Edd le Canard qui n'en fait jamais d'autres, sacré Edd il n'en rate pas une - il est en train, Edd, de faire n'importe quoi. Je vais en profiter pour tourner un film comique...", qu'il se dit, le metteur en scène.

Faut dire que pour échapper à des abeilles géantes, Edd lance des œufs et alors, le plus écroulant, c'est que les oeufs gèlent à bloc celui qu'ils touchent : ce sont des œufs en gelée. Attendez, on m'informe à l'instant qu'il ne s'agit pas d'œufs, mais de boules de neige. Ça m'étonnait aussi, des œufs en gelée, angelots qui ressemblent à des boules de neige, je me disais...

Manque de chance, lorsque les ovoïdes issus de volatiles fondent, les Tchernobygleux se remettent à bouger... Du coup, Edd le canard continue à monter en l'air et à lancer des boules de neige déguisées en œufs. Accessoirement, il faut aussi qu'il attrape des étoiles mais le jeu se révèle tellement nul qu'il ne faut pas trop se fatiguer. Les dessins, la musique, l'idée même : tout ça fait penser à un antique jeu pour consoles. La gestion du joystick, elle, ne fait penser à rien. Sacré Edd le canard. Il en rate pas une, de disquette, sauf la sienne. Il n'en fera jamais d'autres...

Disquette BBC pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga.

P.T.

MIG-29 FULCRUM

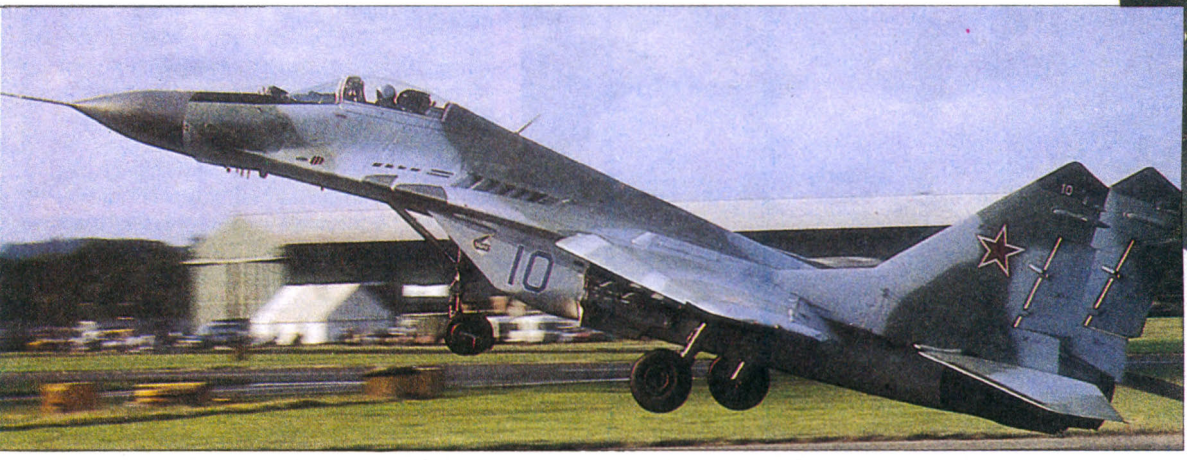
TOP MICRO NEWS

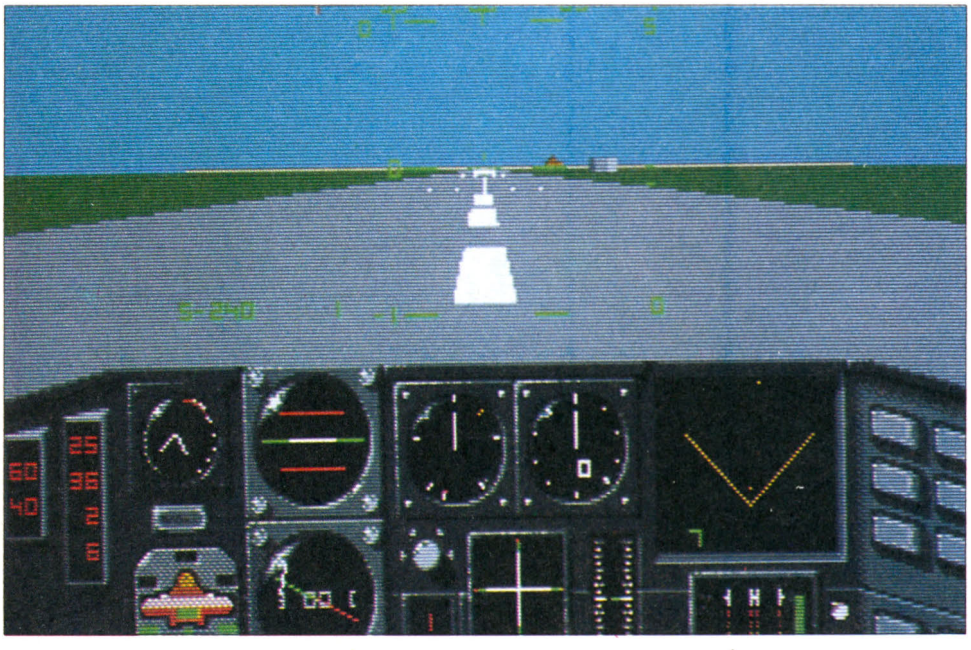
INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●

Haute voltige dans le ciel ponctué d'étoiles mortes des Soviets.

Allez savoir pourquoi, la tendance est à un retour des simulateurs de combat... Qu'ils soient d'obédience américaine ou soviétique, ils n'ont pour seul but que de mettre les joueurs en lieu et place d'un militaire de carrière... Et à choisir, mieux vaut jouer à la guéguerre devant un micro que d'être sur le terrain, d'autant plus si le jeu vaut le détour, ce qui est sans conteste le cas de *Mig-29 Fulcrum*.

Avant d'entrer fiers et joyeux in the cockpit, extasions-nous - une fois n'est pas coutume - sur tout ce qui s'y trouve rattaché, à savoir le manuel très complet, bien qu'en anglais et en italien seulement (nul n'est parfait) et surtout la documentation à propos du Mig-29 - 130 pages bourrées à craquer de photos génialissimes accompagnées de commentaires très instructifs. A eux seuls, ces deux éléments trop souvent laissés de côté auraient mérité la note suprême. Mais, laissons là ces considérations littéraires et voyons ce qui donne sa vraie valeur à la simulation.





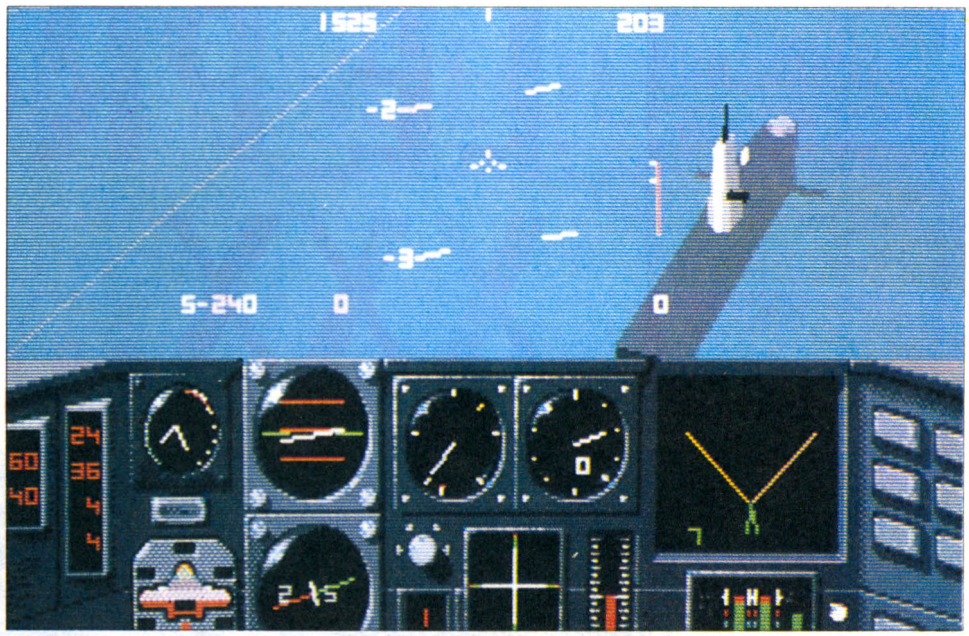
A l'ouverture, vous disposez de six choix. Le premier, classique, vous propose une prise en main, via un entraînement sans ennemis. Le pied en somme - seul dans l'immensité des cieux soviétiques, vous allez pouvoir jouer les filles de l'air et effectuer toutes sortes de cabrioles sans risquer de vous retrouver nez à nez avec un missile. Les choix suivants concernent des missions précises, comme la destruction d'un sous-marin camouflé dans la banquise, l'interception d'avions ennemis, l'anéantissement de batteries de lance-missiles et d'une plate-forme pétrolière ou encore l'attaque d'un convoi de terroristes en pleine forêt.

Notons au passage que la dernière mission, la plus délicate comme il se doit, ne sera accessible qu'aux pilotes ayant remporté un nombre suffisant de victoires.

Bien que d'un graphisme plutôt restreint - si l'on considère la version Atari - *Mig-29* se révèle riche en émotions fortes. Maniable et réaliste - autant que l'on puisse en juger sans jamais avoir été aux commandes d'un engin de ce type -, tels sont les termes qui montent aux lèvres en premier. Mais n'allez pas croire pour autant qu'effectuer les raids ou rentrer à la base se révèle d'une simplicité à toute épreuve. Parvenir au contact et shooter juste tient souvent du miracle à cause des vitesses atteintes. Néanmoins, si les pilotes ennemis restent tranquilles, on aura le temps d'affiner le tir. Dans le cas contraire, une panique incontrôlable s'installera. Et sitôt les hostilités déclenchées, on se retrouve

confronté à un feu nourri qui n'implique qu'une seule riposte possible : la fuite courageuse et préservatrice.

Vous vous en doutez, la panoplie de *Mig-29* comporte toutes les options d'usages dans ce genre de jeu : vues du cockpit (côtés et arrière), vues extérieures, vue du missile lancé sur un objectif etc. Dans ces conditions, quelles sont à vrai dire ses particularités propres ? Primo, l'avion - on a en effet été peu habitué à voir évoluer des zingues russes sur nos machines. Secundo, sa très bonne jouabilité, qui, sans en faire un jeu d'arcade avec tout ce que cela comporte de péjoratif auprès des enragés de la simulation, lui en confère les avantages, à commencer par une prise de plaisir intense plutôt qu'une prise de tête...



Tout cela, ce n'est que de la parlote. Le mieux est encore que vous l'essayiez. Vous ne serez pas déçu.

Important : la version Amiga semble très nettement supérieure, d'un point de vue graphique tout du moins...

Disquette Domark pour Atari ST. Existe également sur Amiga.

G.B.

ZARATHRUSTA

L'Empire ressent comme qui dirait un trouble dans la Force. Il faut dire que la glorieuse résistance n'a pas chômé. Non contente d'avoir raflé à l'ennemi quelques vaisseaux amiraux, elle s'apprête à les lancer dans une offensive d'envergure destinée à libérer une fois pour toute la galaxie de la dictature. Ce plan mûri de longue date trébuche néanmoins sur un petit problème : la source d'énergie -"Klystrons Pods" - de ces redoutables appareils manque à l'appel. Répartis sur différentes planète de l'Empire, ces précieuses gousses cocoonesques se trouvent sous haute surveillance au sein de vastes complexes remarquablement défendus. Nul autre choix qu'une mission hasardeuse de récupération en territoire adverse...

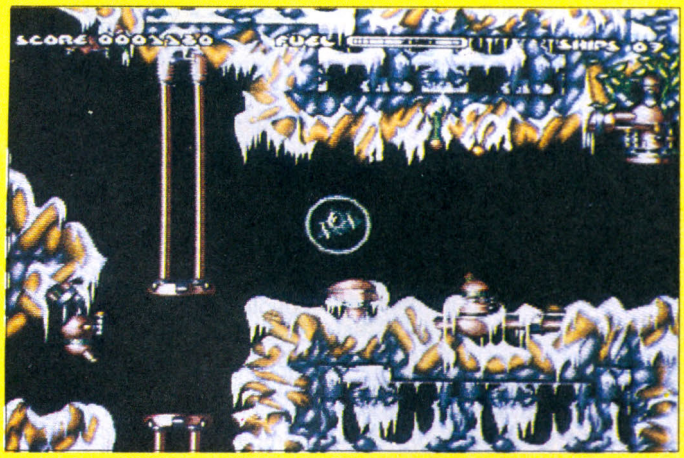
Par chance, un chasseur récent, bien armé et pourvu d'un champ magnétique à rayon tracteur, se révèle être l'outil idéal. Manque de bol, son pilotage hyperdélicat réclame d'indéniables qualités psychomotrices.

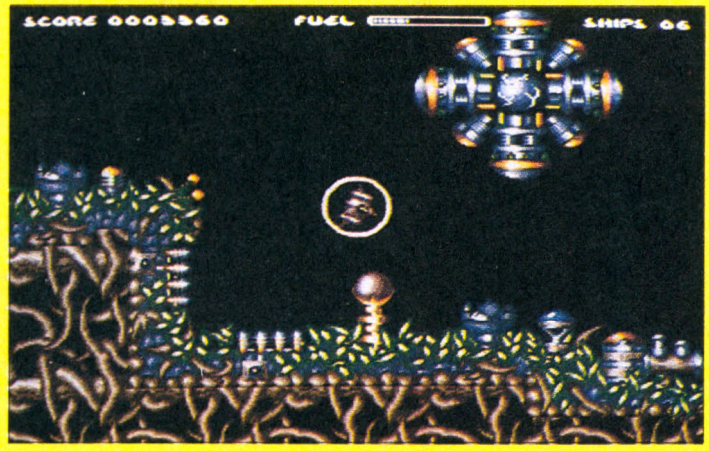
Gravity a encore fait un émule ! La difficulté majeure réside en effet dans le contrôle du vaisseau, soumis en permanence et de façon réaliste à la gravité (horreur ! elle s'inverse dans certains niveaux...) et à l'effet d'inertie. De plus, la propulsion excessivement gloutonne nécessite un usage circonspect des gaz et de fréquentes ponctions sur les citernes de carburant ennemies. Le décor torturé ne facilite pas les choses (surtout celui des cavernes), les pièges sont nombreux et l'accès aux boules souvent problématique.

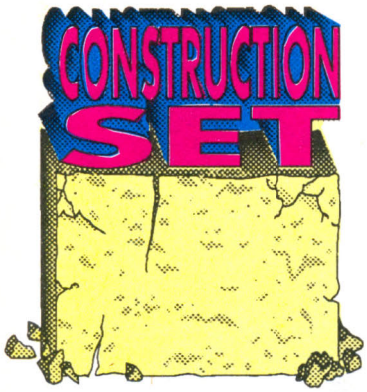
INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

Bref, *Zarathrusta* n'est pas de la petite bière, même pour un buveur comme moi... N'empêche, les bruitages et la musique font rudement plaisir. !

Disquette Hewson pour Amiga. **J.-C.P.**







LE PROJET XXX...

L'élaboration d'un jeu n'est pas une plaisanterie ! Ceux qui en douteraient pourront réviser leur opinion puisque nous allons suivre pas à pas une semblable réalisation. A chaque numéro, nous irons faire un tour en coulisses pour voir ce qui s'y mijote. Ce sera l'occasion de découvrir une quantité de secrets techniques - d'ordinaire jalousement gardés.

Au commencement, il n'y a "que" quatre personnes (présentées sommairement dans l'encadré), deux graphistes et deux programmeurs, qui cumulent expériences et compétences nécessaires à la menée d'un projet de cette sorte. Ils ont déjà travaillé ensemble et souhaitent continuer en créant leur société de développement qui répondra au doux nom de **ZEUGMA**. Le logiciel que vous verrez se former en sera la clef de voûte. Précisons tout de suite qu'un citoyen lambda aurait bien du mal à tenter la même aventure. Eux bénéficient de la synergie d'une équipe et d'un "capital moral" accumulé au cours de leurs précédentes réalisations. Ce qui devrait décider un éditeur à mettre sans hésitation ses billes dans l'affaire, même s'il n'y a rien de définitif au moment où cet article est écrit. Actuellement, Dominique, Hervé, Richard et Raphaël donnent une touche finale à leurs derniers contrats avant de se consacrer pleinement à *ZEUGMA*.

AU TOUT DEBUT

Quitte à décevoir quelques idéalistes, la mise en route d'un projet de cette nature ne se fait pas uniquement sur un coup de ...tête, immédiatement suivi d'un jaillissement créatif ininterrompu. Richard et Hervé ont d'ailleurs conservé quelques mauvais souvenirs de leur premier employeur, aujourd'hui en liquidation. Si on ne veut pas dormir à la belle étoile et être certain d'aboutir, il importe de se plier à certaines contraintes économiques ou matérielles. En effet, le choix du type de jeu, des machines sur lesquelles il sera adapté et des outils employés, entraîne à court et long terme des conséquences qu'il est fondamental de prendre en compte. Voici donc quelques considérations "d'intendance" qui fournissent un cadre à la suite des opérations...

LE TYPE DE JEU

Pour une équipe qui se lance, la priorité est de produire rapidement des bénéfices ! Difficile donc d'investir deux ou trois ans dans la création d'un logiciel type *Maupiti Island* ou *Ultima 6* - qu'un éditeur hésiterait à financer. Il s'agit dans un premier temps de rentabiliser l'expérience de chacun selon un projet raisonnable de quelques mois. Ces conditions préliminaires ont fait pencher la balance vers un jeu d'arcade/action qui devra être terminé avant l'hiver.

En dehors du coté rationnel de cette démarche, les choix artistiques et techniques, qui ne manquent pas de se poser, soulèvent déjà un intérêt et un enthousiasme généraux...

SUR QUELLES MACHINES ?

Ceci est une contrainte dictée par le marché. Concevoir un jeu génial que s'arracheraient à l'envi les possesseurs d'Archimedes de France et deNavarre (plusieurs dizaines au moins !) mènerait tout droit à la catastrophe financière. Il faut dès le départ prévoir l'adaptation sur les machines les plus répandues, c'est-à-dire (dans le désordre) Atari, Amiga, PC et enfin CPC. Bien que techniquement périmé, ce dernier reste incontournable et il est prévu de faire appel à un spécialiste CPC au moment de l'adaptation. Le cas du PC est également un peu spécial puisqu'il faudra trois versions graphiquement différentes selon les cartes CGA, EGA et VGA. Bien plus lointaine pourtant, l'adaptation sur console est même envisagée. L'avancement des travaux sera mené de front sur Atari, Amiga et PC, avec une légère préférence pour l'Atari qui recevra en premier les routines de haut niveau. Le patron, en quelque sorte. Les autres suivront... Chacun dispose de son ordinateur à domicile et la mise en commun des progrès se fera au local où une machine de chaque type est présente.

LANGAGES et OUTILS

Dans le choix d'un langage de développement pour une équipe, il y a deux critères à retenir. D'une part, il faut que les programmeurs le connaissent et qu'il existe des outils - allez donc trouver un ADA sur CPC ! -, compilateur, debugger... D'autre part, il doit être adapté au problème posé. A priori, la solution retenue est l'Assembleur car les routines graphiques exigent une grande rapidité. Mais il ne sera pas tout seul, puisque l'ossature du programme sera très certainement rédigée en C. Ce dernier, outre sa portabilité, bénéficie d'une lisibilité tout de même supérieure...

Les compilateurs retenus d'avance sont le *Lattice C* et *Devpac* sur Atari/Amiga et le couple *Turbo C/Turbo Assembleur* sur PC. Les graphistes resteront fidèles à *Deluxe Paint 3* qui existe sur Atari/Amiga/PC. Cet utilitaire de dessin flanque des complexes aux programmeurs, puisqu'il permet de réaliser très

rapidement des animations. Pas de nouvelles pour la version Amstrad. On peut supposer que la personne chargée de l'adaptation proposera ses choix personnels, pourvus qu'ils soient compatibles. En dehors des logiciels standards, notre équipe possède également un bon nombre d'outils mis à l'épreuve pendant leurs précédents projets. Par exemple, des routines d'animation ou de scrollings et des logiciels destinés à faciliter certaines constructions graphiques.

ET LE JEU ALORS ?

Alors que je pensais découvrir un scénario précis avec des détails croustilleux, je n'ai eu droit qu'à un premier synopsis. Le pire étant bien sûr que cela n'inquiète nullement nos quatre gaillards. Les raisons invoquées sont : a) qu'il ne faut pas brider la créativité ; b) que ce n'est pas un jeu d'aventure et que la jouabilité a plus d'importance que l'histoire ; c) enfin que c'est comme ça qu'on procède !

J'ai malgré tout pu obtenir quelques idées directrices (mais sujettes à changement) que je vous livre sans aucune garantie : imaginons une sorte d'Intervilles ou des Jeux Olympiques galactiques dans lesquels le joueur incarnerait un personnage humanoïde chargé de représenter sa planète. Il devra affronter des épreuves sous forme de tableaux (pièges, ennemis, délai fixé...). Après chacun de ceux-ci, il rencontrera un concurrent d'un autre planète qui aura lui-même passé l'épreuve. Il faudra alors le vaincre en trouvant ses faiblesses et en utilisant des bonus éventuels trouvés au tableau précédent. Dans ce contexte un peu flou, jouabilité et présentation constitueront leurs principaux soucis.

Et effectivement, ils se révèlent beaucoup plus diserts au sujet des graphismes, animations et autres décors. Avant de les quitter, j'ai d'ailleurs commencé à subir un véritable "amphi" sur toutes ces questions qui vous seront détaillées les prochaines fois. Maintenant, place à l'art !

Jean-Yves Trétout

LA FINE EQUIPE

◊ **Dominique Sablons**, 34 ans, est marié et père de deux petits testeurs. Tout d'abord orienté vers des études maths-techno, il y a renoncé pour faire ce qui lui plaisait, c'est-à-dire dans un premier temps des travaux d'illustration chez Hachette, Magnard et divers groupes d'édition. Ensuite, il a été un des premiers animateurs de Lankhor et y a assuré le suivi visuel des produits développés. Citons entre autres *Maupiti Island*, dans lequel il s'est particulièrement investi. Son grand âge lui assure une légère calvitie, du plomb dans la tête et l'expérience nécessaire pour canaliser la créativité du groupe. Dominique est connu dans le milieu pour être "un très bon".

◊ **Hervé Lucci**, 23 ans, a commencé par passer un BTS d'informatique avant de trimer sur des projets de gestion durant un an, puis déclare-t-il : "J'ai compris..." En conséquence, il s'est tourné vers l'informatique ludique qu'il pratiquait déjà comme hobby. Ses débuts lui ont assuré de l'expérience et quelques chèques sans provision. Ensuite, il est allé travailler chez Lankhor (*Raiders*) et Ubi Soft (*Valga*). A part ça, Hervé adore faire du planeur. Sans doute à cause des scrollings...

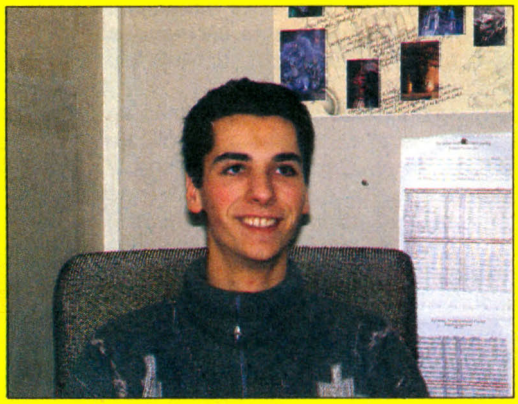
◊ **Richard Escoffier**, 22 ans, a eu quasiment le même parcours qu'Hervé (à moins que ce ne soit le contraire) et le connaît d'ailleurs depuis le lycée. Lui aussi a "compris" et s'est orienté vers les jeux micro et a commencé par récolter des chèques sans provision. Ce qui l'autorise à conseiller la prudence aux développeurs débutants. Après ces déconvenues, il a programmé sur *White Life* et *Raiders*. S'il déclare aimer le cinéma, c'est surement pour les travellings !

◊ **Raphaël Ollé Cervera**, 22 ans, a d'abord suivi des études d'art plastique et travaillé en tant qu'illustrateur. Il a ensuite été contacté par Dominique qui cherchait un graphiste et avait entendu parler de lui. La micro-informatique lui a fait découvrir les animations qui le passionnent depuis 2 ans. Il n'a pas signalé posséder de chèques sans provision dans ses tiroirs et c'est probablement grâce à une pratique intensive des arts martiaux !

N.B. *Ces quatre personnes constituent le noyau dur du projet mais d'autres intervenants y participeront à titre de consultants. Comme par exemple le musicien, qui ne manquera pas de faire l'objet d'une présentation spéciale.*

Dominique Sablons

Hervé Lucci



Raphaël Ollé Cervera

Richard Escoffier

LA MER DE LA FERTILITE

Wakaki Samurai no tame no Seishinkowa...

Comme on vous l'annonçait le mois dernier, Micro News prend un nouveau tournant, un de plus depuis sa création. Notre publication fait désormais partie d'un des groupes de presse les plus puissants de France. Il était donc normal que notre vénéré maître relève ses manches et mette les mains à la pâte... Depuis un certain temps, je profitais d'une délégation de ses pouvoirs car il commençait à s'endormir sur des lauriers par ailleurs justement gagnés, le San, surtout depuis qu'on lui avait annoncé la mort du MSX en notre mère patrie. Mais comme je lui disais encore hier : "Ce ne sont pas les belles Nippones qui manquent, Maître !" Le lendemain matin, je le vis surgir devant moi, plus frais et pugnace que jamais... Vous n'imaginez pas la forme qu'il tenait ! Avait-il rencontré la déesse de ses rêves ou bien venait-il de prendre conscience que cette fin inéluctable traduisait l'amorce d'un renouveau ? Pour lui, l'aventure en était à des prémices nouvelles, et ses seules paroles furent : "Viens avec moi, disciple ! L'enfer des consoles ne fait que commencer."

Inutile de vous dire le ramdam que provoqua cette nouvelle. Tant et si bien qu'à partir de ce numéro la rubrique *Samouraï Micro* englobera désormais pour le meilleur et pour le pire tout ce qui a trait aux machines nées du génie de l'empire du Soleil Levant. Et tout ça pour qui ?

Pour vous, bande de petits veinards ! Alors je vous la souhaite heureuse et bonne euh... excusez-moi, je m'égare (snif) - l'émotion, enfin bref, vous comprenez...

THE WORLD OF NINTENDO

DEELIGHT

Avis à la population ! Adeptes, fans, amateurs et incompris ! Mettez vos lunettes et écoutez voir si ça sent bon !

Vous rêviez de tout savoir, de tout connaître, avec moi rien de plus facile. Jusqu'ici, sur Nintendo Corporation, peu d'informations se trouvaient réellement disponibles - que cela soit sur les machines en général, les produits (quels qu'ils soient), le marketing, voire le personnel. En somme un manque très net d'un point de vue global sur Nintendo à travers le monde...

Après une enquête rondement menée en des lieux divers et choisis pour la collecte d'infos (comme au C.E.S. de Las Vegas), nous avons pu, le Maître et moi (pas toi, Momo, tu renifles trop des neurones !) obtenir un certain nombre d'informations et de données à faire frémir n'importe quel espion du KGB. Il va sans dire que ce ne fut pas sans mal, mais tout vient à point à qui sait attendre (!), et nous sommes heureux et fiers de vous présenter un dossier à l'échelle planétaire sur ce géant industriel - centenaire !

NINTENDO'S STORY IN THE WORLD

Ce petit historique a pour but de vous donner une idée de l'évolution de la société Nintendo au cours de son siècle d'existence. Créée par M. **Fusajiro Yamauchi** en 1889, arrière-grand-père de l'actuel president - **Hiroshi Yamauchi** - elle fabriquait de petits jeux de cartes appelés *Hanafuda*. Ceux-ci commencèrent à être diffusés en grande quantité dès 1907 et ce fut le déclic menant à la réussite...

Les années passèrent (c'est peu de le dire) et ce n'est qu'en 1933 que furent signés les statuts instaurant **Yamauchi Nintendo & Co.**

Mais ce n'était que le début de l'aventure car il ne se passait pas en moyenne plus de quatre années sans qu'une quelconque filiale ne s'installât sur le marché. Ce fut le cas pour la Compagnie **Marufuku Co. Ltd**, celle-ci se chargeant dès lors de tout ce qui avait trait à la distribution.

En 1950, la Marufuku se débaptise et prend le nom de **Nintendo Playing Card Co. Ltd**. Enfin, en 1962, Nintendo se scindera en deux branches, la seconde s'installant à Osaka. Toutes deux vont porter le nom respectif de la ville - accompagné des termes

Hiroshi Yamauchi

Quartier général de Nintendo Etats-Unis Inc.

Chaînes de montage des usines Nintendo à Kyoto.

Stock Exchange mais demeureront parties intégrantes de Nintendo. La société continuera la diffusion des "Playing Cards" jusqu'en 1969, année où elle commença à exploiter le marché de l'électronique qui engendrera nos jeux vidéo, avec pour partenaire principal la Mitsubishi Electric, qui développera en sa compagnie les premières bornes d'arcade utilisant des microprocesseurs.

Puis en 1980 elle ouvrira sa première filiale au Etats-Unis, établissant ainsi **Nintendo of America** à New York, dont le président est actuellement M. Minoru Arakawa, et se mettra à commercialiser la nouvelle gamme de jeux portables - les *Game & Watch*. Depuis, l'évolution des marchés Nintendo a envahi la planète entière, surtout avec les consoles.

NINTENDO ET SON FER DE LANCE

Bien souvent, on se pose la question de savoir le pourquoi du comment de la réussite de telle ou telle entreprise - que cela soit au sens propre du terme ou au figuré. Depuis sa création, Nintendo n'a cessé d'accroître et d'étendre son empire. Bien sûr, on ne conçoit pas une organisation comme celle-ci du jour au lendemain et nombreux sont les facteurs à intervenir. Il n'est pas rare d'ailleurs de rencontrer ce modèle d'entreprise familiale à travers le monde. Les politiques de marketing (ou de mercantique, parlons français) y sont pour beaucoup, tout en variant selon le type d'entreprise, les catégories de public visées, ainsi que les pays et leurs mentalités, comme la tranche d'âge. Et selon bien d'autres critères, sans cesse en évolution au fil du temps.

Nintendo, qui dispose de multiples services destinés à l'étude de cette sorte de problèmes, ne semble pas handicapé lorsqu'il s'agit d'imposer un produit (savoir-faire, prestige et renommée y sont évidemment pour quelque chose) de par le vaste monde !

Mais il est toujours pénible de voir certains pays privilégiés par rapport à d'autres. Dans 90 % des cas les principaux servis sont : le Japon (normal puisqu'il est le pays constructeur et producteur), les Etats-Unis, le Canada et bien après l'Europe qui, je vous le rappelle, ne disposa de la console Nes que trois ans après les Américains. Cela réclame analyse... Evidemment, on peut se dire que le marché européen souffre d'un certain éloignement ou qu'il faut d'abord tester le produit à grande échelle, les States étant pays de cocagne pour ce genre d'estimation. Mais pour nous pauvres Français, dur, très dur d'accepter une telle politique commerciale. On pourrait faire référence au cas de la Super Famicom, qui ne sera distribuée dans nos pénates qu'en décembre 1992 d'après les dernières informations, alors qu'elle est sortie au Japon en novembre 90 et qu'elle sera commercialisée en Amérique en septembre 91...

Soulevons le lièvre...

C'est pourtant simple. D'un point de vue purement économique, un produit qui doit être diffusé au niveau mondial ne se lâche pas comme ça dans la nature (et là on en revient au problème des diverses études de marketing faites par les spécialistes. Ce cercle vicieux est admirablement géré par les commerciaux de *Nintendo of America*). Les principaux maîtres de cet art complexe et subtil à la fois sont **Bruce Donaldson**, vice-président des ventes, **Peter T. Main**, vice-président du marketing et enfin **Bill White**, directeur de la publicité et des relations publiques au sein de la firme. Ils ont acquis un savoir-faire phénoménal au cours de ces dix dernières années, à tel point que le taux de pénétration du marché est de 80 %. Quant à celui des foyers touchés, il s'élève au chiffre quasi monstrueux de 27%.

Le nombre de consoles Nintendo Nes vendues au States avoisine les 28 millions. Et en1989 le chiffre d'affaires du géant se montait à 3,4 milliards de dollars (3,8 milliards pour 1990 - attention, ces chiffres prennent en compte l'ensemble des machines (Nes, Game Boy) et des logiciels, ainsi qu'un certain nombre d'accessoires promotionnels et différents articles destinés à satisfaire la *Nintendomania* galopante des fans - ceux-ci ne représentant tout de même qu'une infime partie de l'ensemble).

Département de recherche et de développement à Kyoto.

Bruce Donaldson *Peter T. Main* *Bill White*

LA NINTENDOMANIA

Mais revenons sur ces fameux produits qui font tant de ravages dans les chaumières. Si la Nintendomania peut être considérée comme l'aboutissement ultime d'une mégacampagne commerciale, comparable en retentissement à ce que fut Woodstock, il va sans dire que les moyens utilisés entretiennent un lien passionnel avec de nombreux domaines... Il est donc difficile d'échapper à l'attirance provoquée par de semblables stimulateurs de consommation.

Rien n'a été négligé dans cette affaire, et à l'heure actuelle, plus d'une centaine de gadgets en tout genre sont proposés à l'appétit des accros.

Vous établir une liste complète et exhaustive relève de la gageure et même toutes les pages de *Samouraï* n'y suffiraient pas ! Mais voici quand même quelques exemples de ce qui court les rues : posters, stylos, cahiers, classeurs, casquettes, flippers, chopes, sacs à dos, T-shirts, imperméables, calendriers and so on...

Mais ça va encore plus loin : qui n'a pas son caleçon ou son slip à l'effigie des *Mario Bros* - plus fou y a pas et ce n'est encore rien ! A vrai dire, nombreux sont les petits Amerlauds qui ne s'habillent qu'avec ce genre de camelote. Les adultes participent eux aussi de cette folie et une foultitude de produits les interpellent, comme dirait Jean-Claude Bourret : baskets, raquettes de tennis, sacs de sport, portefeuilles - j'en passe et des farfelus... Pour vous dire le délire, Nintendo a été jusqu'à lancer des accessoires ménagers comme des moules à gâteaux, des poires de douche, des verres, des as-

siettes - bref une véritable panoplie pour pisseuse matrimoniale de compétition ! Impressionnant, non ? Le pire, c'est que ça marche et pas seulement aux Etats-Unis ; le Japon lui aussi raffole de ces babioles.

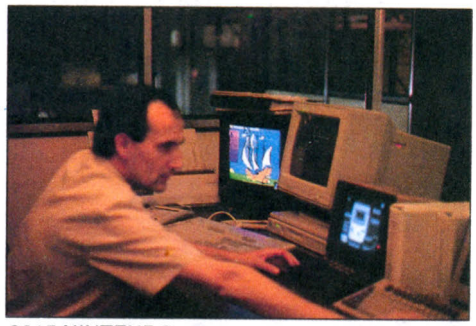
Voilà donc un aperçu du pouvoir de pénétration de la firme à travers le monde. Pourquoi vous en dire plus : les photos parlent d'elles-mêmes !

NINTENDO EN FRANCE

Du côté de l'Hexagone, Nintendo s'est imposé de la même façon, et malgré un marché moins aguerri, les résultats obtenus se révèlent largement honorables.

Depuis le début de la commercialisation de la console Nes en France (tout cela très discrètement) la firme a créé divers services destinés à servir au mieux le consommateur et lui offrir un produit de qualité, doté d'un suivi irréprochable. Il existe ainsi un magazine - **Club Nintendo** (support médiatique) - comprenant 205 000 adhérents au moment où nous vous parlons. Mais ceci ne représente que le tiers des foyers qui disposent d'une console Nes, ce qui fait au total six cent mille machines pour notre beau pays - impressionnant ! Lorsqu'on connaît les chiffres annuels du Japon et des States, cela semble en regard de la roupie de sansonnet, mais toutes proportions gardées c'est énorme, et si tout se passe bien, on aura pour l'année 91 un million de consoles au bas mot. Mais cela demeure de l'ordre des prévisions et seul l'avenir éclairera nos lanternes...

SOS Nintendo



3615 NINTENDO

Nintendo a cependant d'autres arguments et après bien des investigations (enquêtes, sondages), deux services spécialisés ont été montés il y a quelques mois. Le premier porte le nom de **SOS Nintendo** et doit pourvoir aux dix mille appels téléphoniques qui bloquent chaque jour le standard, afin d'éclairer les joueurs égarés dans les méandres d'un jeu (date de création : fin 89). L'autre s'occupe essentiellement de la messagerie **3615 NINTENDO**.

Autres points forts, les spots publicitaires télévisés qui aux heures de pointe, se réfèrent aux émissions pour les enfants et de ce fait font un véritable tabac. Comme toujours, les adultes se mettent de la partie et il n'est pas rare de voir des remp's acheter une machine pour leurs gnards... *SOS Nintendo* peut en témoigner, qui reçoit des appels de mamans pendant les heures d'école. Une nouvelle Nintendomania est en train de sévir et pas outre-Atlantique...

La licence sacrée qui permet de développer sur le système Nes devient ainsi un passeport indispensable à tous les éditeurs, qu'ils soient américains, japonais ou européens.

Avec près de soixante-dix éditeurs répartis dans le monde entier, Nintendo n'a pas de souci à se faire à propos de ces machines, comme des jeux, qui pour la France uniquement ont été diffusés à raison de 1 814 000 unités au cours de ces trois premières années - soit 118 000 unités pour 1988, 480 000 unités pour 1989 et 1 216 000 en1990. Les chiffres parlent...

Le Game Boy étant une machine jeune, nous ne nous pencherons pas sur son cas.

Equipe d'installateurs de chez Nintendo.

LA COURSE DE F1 LA PLUS ATTENDUE
VR

NINTENDO : CROISSANCE ININTERROMPUE D'UN GEANT

Après la présentation globale de cette gigantesque entreprise orientée vers le ludisme, il ne fait pas de doute que le début de son deuxième centenaire ne démarre sur les chapeaux de roues. Ne serait-ce qu'en considérant la Super Famicom qui après trois mois de commercialisation bat tous les records de ventes au Japon (1 270 000 consoles). Tant et si bien que Nintendo se trouve pour la première fois en difficulté, ne pouvant subvenir à la demande de nos amis nippons, qui se retrouvent dans l'obligation de réserver des machines... De plus, afin de limiter les exportations, Nintendo a ralenti la production de câbles qui fonctionnent sur les téléviseurs Pal/Secam.

Voilà de quoi se faire une idée plus précise encore : le chiffre d'affaires total pour 1990 et le début 91 se monte à 410 milliards de yens, soit 15 milliards de F. Voilà comment on devrait concevoir l'avenir, hein ! Qu'on se le dise !

TOUT, VOUS SAUREZ TOUT SUR LA SUPER FAMICOM

Un mois avant sa sortie officielle au Japon, Micro News était l'un des premiers à vous présenter la Super Famicom.

A ce moment-là, un certain nombre d'informations demeuraient dans le vague et après une recherche approfondie, nous avons pu - le San et moi - réunir toutes les caractéristiques de cette superbe bécane.

Présenté en 1989 là-bas au cours d'une conférence de presse, le premier prototype de la Nintendo 16 bits ne différait guère de la version finale, seul son "look" ou plus exactement sa carrosserie allait subir des modifications, pour donner la version distribuée désormais depuis trois mois chez les Japs.

La machine atteignait déjà un niveau de technicité jamais vu.

Le modèle qui fut utilisé pour les démonstrations pendant la conférence de presse devait assurer - selon les dires de la firme - une compatibilité à 100 % avec la Nes. Mais cette dernière avait été modifiée et présentait de nouvelles caractéristiques, bien dissemblables de celles des machines qui nous sont maintenant familières : la Nes version amerloque et la Famicom au Japon. Dotée d'un nouveau carénage et d'un format différent pour les cartouches, cette nouvelle Nintendo 8 bits ne vit pourtant jamais le jour, bien qu'à l'époque elle disposât des mêmes joypads que la Super Famicom, d'un câble de liaison parallèle qui permettait de la relier avec sa grande sœur (plutôt sa jeune sœur). Cette vision du futur fut modifiée d'une grande part d'abord parce que le marché de la Nes allait se mettre à battre de l'aile et que de toute façon, le consommateur, une fois sa Super Famicom achetée, aurait l'idée maison de balourder une machine obsolète. Nintendo décida alors de modifier ses projets et mit le paquet sur sa nouvelle bécane, maintes fois modifiée avant d'arriver au stade actuel, mais plus en raison de l'esthétisme que de la technologie pure.

D'ailleurs, actuellement, il existe deux versions de la SFX, une pour le marché nippon et une autre pour le marché américain, qui devrait nous arriver d'ici deux ans... Bref, comme quoi *Nintendo Co.Ltd* vise un marché de longue échéance et prend à l'avance les mesures qui s'imposent.

Ses caractéristiques de rêve

Dotée d'un processeur central 16 bits 65C816 compatible avec le 65C02 de la NES, destiné à une gestion globale des autres coprocesseurs spécialisés... Il peut en fonction de ses besoins prendre trois cadences d'horloge différentes, soit :3,58 MHz, 2,68 MHz et 1,78 MHz (cadence de l'Horloge interne de la Nes).

D'autre part le principe d'architecture - en **VLSI** (**V**ery **L**arge **S**cale **I**ntegration), c'est-à-dire composants de surface - s'inspire d'autres concepteurs (comme Hudson Soft pour la Core Grafx) et a fait ses preuves. Il se révèle ce qu'il y a de mieux pour une gestion rapide et surtout sans bugs. Ainsi, trois coprocesseurs graphiques effectuent des tâches diverses et qui leur sont propres.

Prévu à cet effet, un autre coprocesseur s'occupe de la gestion des sprites qui peuvent aller de 8 x 8 à 64 x 64 pixels maximum (en nombre pratiquement illimité, puisque la machine peut aligner sur la même ligne 32 sprites de 64 x 64 sans la moindre contrainte). Alors sachez que les ralentissement qui apparaissent dans **Gradius 3,** sont dus uniquement à un problème de programmation. De plus chaque sprite possède sa propre palette de couleurs (en gros 32 couleurs par sprite - vraiment énorme !

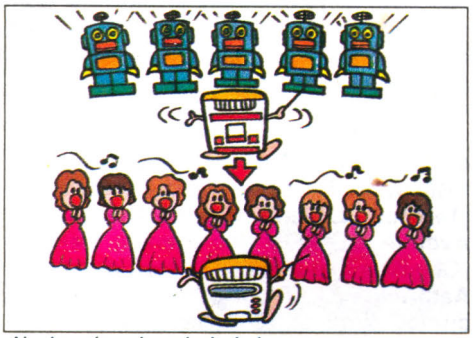
Un deuxième coprocesseur graphique s'occupe de gérer la palette générale des couleurs, qui comporte quand même 32 768 teintes. Et de régir les multiples plans en différentiel (quatre au maximum) ainsi que leurs couleurs (cf. tableau).

Mode	Plans	Couleurs	Résolution
0	4	4	256 x 224
1	2 1	16 4	256 x 224
2	2	16	256 x 224 (sur différentiel)
3	1 1	256 16	256 x 224
4	1 1	256 4	256 x 224 (sur différentiel)
5	1/1	16 4	256 x 224 ou 512 x 448 (mode statique)
6	1	16	512 x 224 ou 512 x 448 (sur différentiel)
7	1	256	256 x 224 (sur différentiel)

Troisième coprocesseur - et c'est le plus intéressant - : il s'occupe du fer de lance de la bête puisqu'il s'occupe des zooms, rotations, et distorsions de plans. A noter que le zoom de sprites existe mais uniquement sur des sprites fixes...

Le processeur sonore

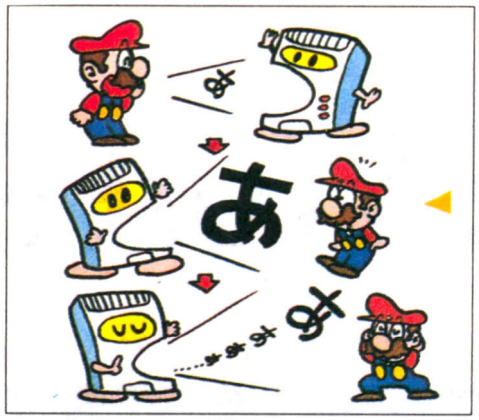
Après ce compendium de la puissance graphique de la machine, nous allons passer au plus beau, au plus fort... au processeur sonore ! Merveille des merveilles, bête absolue : rien ne lui est impossible dans son domaine. Il peut faire ce qu'il veut, créer



Nonbre de voies : huit de base.

n'importe quel son ou effet sonore sans avoir à utiliser le **PCM** (**P**ulse **C**ode **M**odulation) qui nécessite beaucoup de mémoire et qui s'il n'est pas utilisé sur de hautes fréquences (comme le 32 KHz) se révèle dégueulasse. Pour vous donner un exemple : sur la NEO-GEO, 95 % des sons se retrouvent digitalisés en PCM - cela donne un grand réalisme mais consomme beaucoup trop.

Le processeur sonore de la SFX dispose d'une voie destinée au PCM, en vue de digitalisations sur une bande allant de 15 KHz jusqu' à 32 KHz (qualité CD), d'un canal "Noise", d'une gamme de 256 sons prédéfinis fonctionnant en 8 MIPS, d'un système d'échos digital afin d'obtenir un effet de profondeur...



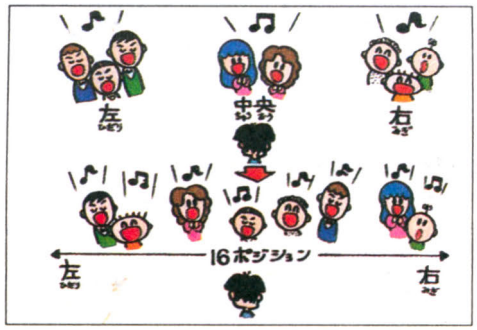
Effet d'échos.

L'ensemble travaillant sur 16 bits en stéréo et sur un total de 16 voies, dont huit de basses.

Si, sur 16 voies, mais attention au procédé très particulier et comparable au principe utilisé pour le *Soundtracker 8* sur Amiga, à la différence que la Nintendo 16 bits assure réellement son potentiel de 16 voies !

Je peux vous assurer qu'une fois l'ensemble en marche, ça tourne carrément au délire, tenez, un exemple : si vous avez l'occasion de voir tourner le "Actraiser", vous en tomberez pantois. Un chef-d'œuvre et un régal pour les amateurs de classiques !

La Super Famicom... ce n'est que le début !



Nombre de voies : seize en entrelaçage.

Si l'avenir nous réserve bien des surprises, la SFX aussi. Dans l'immédiat, la plupart des jeux disponibles sur la console n'excèdent pas le méga-octet (pour ne pas dire moins), mais devraient à l'avenir monter jusqu'à deux ou trois mégas (sur CD-ROM jusqu'à 500 mégas, de quoi se faire un frayeur de première et une éclate totale). Quant au CD-ROM, sa commercialisation est prévue pour la fin 91 au Japon. Alors patience, les kids : il y en aura pour tout le monde...

Photos © Nintendo Co., Ltd.

2 ANNEES POUR ATTEINDRE LA PERFECTION VRO

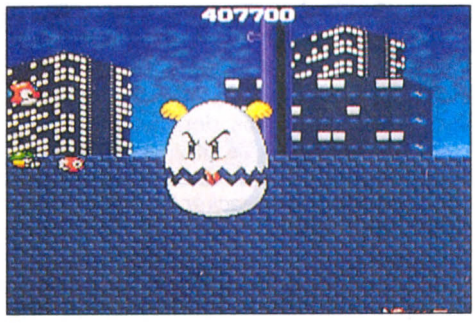
PC ENGINE & CORE GRAFX& SUI

Parlons news mais parlons bien : le Maître nous annonce une flopée de nouveaux jeux sur Nec à des dates plus ou moins fixées. Commençons par **Eldyce** (titre partiel), un shoot'em up de Mesiya sur CD-ROM, prévu pour le mois de mars. Les éditeurs nous ont prévenus : ce jeu sera "very hard" tout en restant mignon à souhait et en regroupant les ingrédients indispensables à un bon jeu de tir (choix des armes au début du jeu, boss à buter en fin de stage etc.). Un autre super jeu concocté par la firme Media Ring sortira en principe le 8 mars. Une mégacourse de voitures : **04 Champion** (titre partiel également).

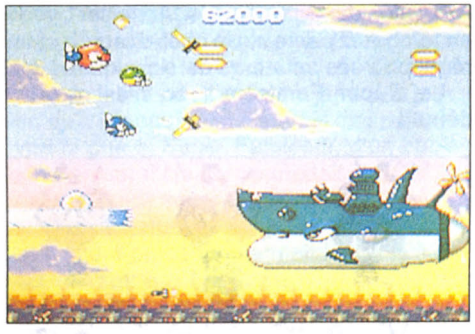
Dans ce truc qui s'annonce comme un autre *Out Run* vous pourrez, affronter l'ordinateur ou un de vos amis en un duel singulier (sur le même écran en plus...) et aussi incarner le directeur sportif d'un champion, gérer son argent, concevoir son bolide avec lui... et organiser ses courses. C'est pas fini les mecs car dans le même genre vous biglerez **Moto Roader 2** - suite du *Moto Roader* de chez Mesiya. Comme dans la première version, vous pourrez bien entendu jouer à cinq avec les améliorations qui s'imposaient... A suivre ! L'aventure et le jeu de rôle vous convient au rendez-vous d'**OEDO 808**, un CD-

Moto Roader 2

OEDO 808



Eldyce



ROM à venir de chez Mesiya (encore eux !), dans lequel la connaissance du japonais se révèlera primordiale.

Dans le genre simulation, vous vous régalerez de **Master of Monsters**, où vous combattrez des monstres plus méchants les uns que les autres, à l'enfilade (pas à la régalade, Momo !). C'est de chez Micro Cabin et c'est une première - super ! Revenons à la firme Mesiya (qui ne chôme décidément pas) qui nous prépare un soft mi-action, mi-shoot'em up, **Shubibin Man 2** (carte) pour je ne sais quand... Dans ce jeu deux charmantes naines doivent traverser la ville pour sauver leur professeur, détenu illégalement par de méchants profiteurs... Elles espèrent ainsi recouvrer leur taille normale.... A quand ce truc bandant ?

A part cela, encore un jeu sur CD-ROM, cette fois-ci pondu par Atlas et nous avons affaire à un quiz comme son nom va l'indiquer : **The Total World Quiz**. Ici vous parcourrez le monde en vue de devenir ah que le meilleur ! En tout 1 200 questions vous seront posées par différents pays. Seul petit bug : tout semble être en japonais, alors espérons qu'il y aura au moins une version anglaise. Sortie de ce jeu prévue pour le mois de mars...

The Total World Quiz.

Et voici du vrac qui sera développé pour vos mirettes le mois prochain. Bavez donc comme à la lecture du menu d'un grand restaurant : fin février d'abord, **Puzzle Boy (Telenet), Legend of Hero (Irem), Quiz Avenue** (CD-ROM Nec Avenue), **Hell Fire** (CD Rom Nec Avenue) et d'autres ; **Astoralius** (CD-ROM IJS, prévu pour le 15 du mois de mars), **1943** (Naxat, sortie : le 22), **Adventure Island** (Hudson, sortie : le 22), **Y-S 3** (CD-ROM Hudson, sortie : le 22), **Final Match Tennis** (Human, sortie : fin de mois), **Eternal City** (Naxat), **High Granada** (CD-ROM Telenet), **TV Sport Football** (Victor Enterprise)...

Bien sûr il en reste - mais passons au mois d'avril avec l'unique **Populous** de chez Hudson (en carte naturellement) ; c'est tout pour ce mois (pauvres de nous), alors dirigeons-nous vers le mois de mai avec **Zero Wing** (CD-ROM Naxat) et vers le mois de juillet avec **Monbito** (CD-ROM Hudson) et **Toric** (IJS).

Enfin pour clore ces news, achevons avec des softs sans date prévue et pas des moindres, puisqu'il s'agit de **Strider Dragon Fly** (Nec Avenue), **Rainbow Islands** (CD-ROM Nec avenue), **Woodner Forest** (CD-ROM Nec Avenue), **Tatsujin** (Taito), **Space Fantasy Zone** (CD-ROM Nec Avenue), **Galaxy Force** (Nec Avenue), **Might and Magic 1 et 2** (CD-ROM Nec Avenue), **Golf 2** (CD-ROM Hudson), **PC KID 2** (Hudson), **Cosmic Fantasy 2** (CD-ROM Telenet), **Forgotten Worlds** (Nec Avenue), **Burai** (CD-ROM Liberhill Soft), **Cobra 2** (CD-ROM Hudson), **Doramone 2** (Hudson), **Hora Story** (CD- ROM Nec Avenue) et bien d'autres...

Conclusion : que de softs mes aïeux, que de softs ! Avez-vous remarqué la quantité anormalement turgescente de softs sur CD-ROM ? Pourvu que ceux-ci flashent un max - nous ne le saurons que dans les prochains mois... Notons en dernier lieu que pour améliorer la jouabilité, la firme ASCII va nous com-

R GRAFX...

bler de bonheur avec un tabouret sur lequel vous pourez fixer une manette : **XE-1 PRO**, type Nec, Mega Drive et NES.

Alors en attendant plus de renseignements sur la kyrielle des jeux énumérés plus haut, vous pourrez toujours rêver à la possession de cette merveille. Sur ce veuillez agréer, Messieurs les lecteurs, l'expression de mes news les meilleures...

DE LA SF, ENCORE DE LA SF !

Pour clore ce dossier palpitant et ô combien travaillé, voici quelques news Super Famicom qui vont vous mettre dans un état... vous allez comprendre. D'après les renseignements par nous recueillis, les éditeurs se gargarisent de cinq jeux qui seront à n'en pas douter des mégamusts (tu paries, Johnny ?).

Commençons donc par ceux-là, voulez-vous... **Eriya 88** (marre des transitions à faire alors...) - le titre francais sera **UN Squadron**, sortie prévue fin mars ou début avril -, ça sera l'un des prochains shoot'em up sur Super Famicom et la rédac le considère d'ores et déjà comme une pure merveille. Cette deuxième création SF de la firme Capcom

UN Squadron

(**Final Fight** fut le premier), est une reprise du jeu d'arcade portant le même nom, issu lui aussi de la célèbre BD japonaise... arborant la même dénomination. Vous traverserez ses dix stages et beaucoup plus en choisissant entre plusieurs vaisseaux (comme dans *Gradius 3)* et en ayant soin d'augmenter vos capacités (armement et autres) à la fin de chaque stage (with money). Par rapport à ce soft, une plus grande liberté vous sera accordée pour le changement de vaisseau - la programmation du jeu sort de derrière les fagots.

Darius Twin

Dans le même style shoot'em upien nous avons **Darius Twin** de Taito, reprise digne semble-t-il du **Darius** "arcadien". La date de délivrance nous est malheureusement inconnue, mais voici divers renseignements qui devraient vous mettre la bière dans le gosier... Vous vous paierez d'abord une multitude de multimonstres qui vous sauteront à la gueule... Les éditeurs nous ont prévenus gentiment mais fermement qu'(on traduit et on cite) " il n'y aura pas les défauts des versions précédentes et qu'en plus il n'y aura pas de défauts (là, j'exagère peut-être un peu)". Croyons-les sur parole. Enfin, et pour en terminer avec ce truc jumelleux vous pourrez jouer à deux simultanément. Eh oui, bonsoir Simone, nous comprenons enfin le pourquoi des deux manettes - c'est une première !

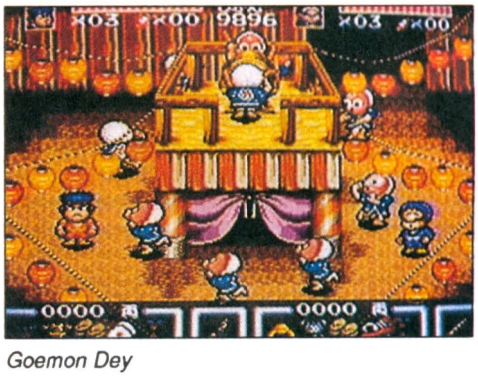
Autre shoot'em up et pas des moindres, puisqu'il s'agit de **Super R-Type** (et non pas

L'ENFER DE LA FORMULE 1
Atari ST/STE
Amiga
VROOM
de Lankhor
Toutes les précisions sur la date de sortie : **3615 LANKHOR**

Super R-Type

de *R-Type 2* comme certains le bafouillaient dans leur barbe graisseuse). Dans ce jeu les nostalgiques retrouveront un premier stage comparable (mais en mieux) à celui de la première mouture - tout le reste diffère avantageusement. Et la firme Irem voulant garder pour elle les beautés de ce jeu, on ne peut, pour l'instant, vous en dire plus.... La suite au prochain numéro !

Après cette indigestion de shoot'em up, causons un tantinet du prochain Konami qui est et ne sera rien de moins que le quatrième épisode de la série des *Samouraïs* (développée sur MSX et Famicom) : **Goemon Dey** (titre partiel et provisoire). Contrairement à ses prédécesseurs, ce quatrième volet com-



Goemon Dey

portera un plus non négligeable. En effet, non content de se présenter comme un jeu d'arcade, il se range parmi ces jeux qu'on appelle plaisamment jeux de rôle. Obéissant à un scrolling horizontal, il semblerait que l'on puisse y jouer à deux simultanément... Est-il utile de vous dire que ce Konami sera sans nul doute ouvert à l'infinitude dimensionnelle des découvertes que vous aurez à faire. Seul hic : la date de sortie n'est pas encore communiquée. Croyez donc en notre bonne volonté pour vous mettre au courant.

Changeons maintenant de registre et lançons-nous dans le sport avec ce cinquième jeu tant annoncé sous la bannière de T&ESoft : **Auguster National Golf Club**, le meilleur peut-être de tous les jeux de golf ja-

Auguster National Golf Club

mais sortis, bénéficiant entre autres de la 3-D vectorielle, des rotations et du *Polysys* (*Integrated 3D Processor*) qui font la force de la Super Famicom. On peut l'espérer pour le mois de mars (c'est bientôt), alors encore un peu de patience.

ARRGGGHHH ! On en est déjà là ! Mince de causerie et il reste encore des tonnes de jeux à annoncer. Bon allons-y, boys, on vous envoie la sauce...

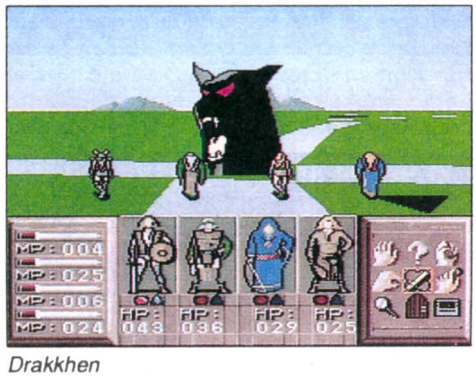
◊ Sony-Epic : **Jerry Bin**, prévu pour le mois d'avril.

◊ ASCII : **Wizard Dry 5** (on en parlera plus longuement dans le prochain numéro).

◊ Enix (ceux qui ont fait *Actraiser*, you see ?), **Dragon Quest 5** (aura-t-il autant de succès que le *4*...).

◊ Epoq Enterprise : **Dragon Slayer Special.**

◊ Capcom : **Arthur's Quest** (*Ghouls'n'*



Drakkhen

Ghosts 3, ça m'fout les foies).

◊ Culture Blain : **Sherezade 2** (eh, c'est pas celle d'Astérix , of course !)

◊ Kemco et Infogrames : **Drakkhen**, jeu d'aventure prévu pour le mois de mars.

◊ Konami : **Trygon** (titre partiel), encore un Konami (chouette !).

◊ Copier System : **Super Nova**.

◊ San Denko : **Po-Paze**.

◊ Jaleco : **Jaleco Rally Big Run** (**The Supreme 4WD Challenge**, comme ils disent est prévu pour le mois de mars), et **Super Professional Baseball** (le nom seul vous renseigne, pas vrai ?).

◊ Square, semble-t-il : **Final Fantasy 5**, prévu pour fin juillet/début août.

◊ Seta : **Gadiurin** (titre partiel), prévu pour le mois de mars.

◊ Tonkin House : **Wonder Laze From In**, prévu pour début juin.

◊ Nintendo : **Sim City** (2 avril) et **Zelda 2**

Hole In One

Dragon Quest 5

(début juillet).

◊ Ha : **Jumbo's Hole In One** (titre partiel), prévu pour la fin février et **Eggerland 4**.

◊ Bandaï : **Ultraman**, prévu pour le mois d'avril.

◊ Banpresto : SD **The Great Douch Ball** (et non pas *The Great Battle*).

◊ Victor Enterprise : **Dungeon Master** (août), **Star Wars** et **Sensoro Meiga 2.**

Ouf! c'est presque tout pour cette fois-ci sur la Super Famicom. Il est évident que chaque jeu sera attentivement suivi et décortiqué par le Maître et ses fidèles serviteurs... Alors à la prochaine lance du Soleil Levant, avec encore plus de news, à vous faire baver du : "*Sayonara Samurai senseï, sochité doomo arigato gosaïmasu...*"

Nintendo Nes

"The Eliminator"

Cartouche permettant un nettoyage des contacts de l'oxydation.

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT GRATUIT

PRIX DU N° : 15 F
Sauf MSX NEWS N°1 : 7 F.

MSX NEWS N°1: L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers Batch, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Twin Bee, Midnight Brothers, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 : Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, Les Passagers du Vent, l'Affaire, Regate, le DOS, Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, B.D. Rôle : Le mort-vivant, etc.

MSX NEWS N°3 : Les monstres attaquent, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mystery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, Le Processeur Vidéo V9938, transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, Designer, Listing : 20 000 K sous les mers, B.D., etc.

MSX NEWS N°4 : L'Oiseau de feu, Samouraï, King Kong 2, Super Rambo (plan complet), Zanac, Arkanoïds, Future Knight, Alpharoïd, Space Shuttle, Break-In, Skooter, Ping Pong, Hyper-Sports, Listings : 20 000 K sous les mers (suite) + Mission Spéciale, B.D. Rôle : Loup-Garou, etc.

MSX NEWS N°5 : The Maze of Galious, QBert, TNT, Hydlide,Metal Gear, Relics, Beach Head, Pratique du MSX2, CD-I, le retour des consoles de jeux, Clavier Philips + Music Creator, MX Telx, Soft fonction, V9938 : adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, Listing : Para, B.D., etc.

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de : MICRO NEWS, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 PARIS. LE PORT EST GRATUIT.

VRAI FAUX

Tout va bien, Micro News en main, bercez votre cervelle de doux rêves microludiques et sachez le pourquoi du comment... Ça chauffe !

1- Hexsider oppose des dinosaures trisomiques à des centaures venus d'une autre planète.

2- Si vous voulez rouler plus vite, il faut acheter un **Autocad 11**, comme le conseille notre ami Bernard Jolivalt.

3- Les méchants de *Battle Squadron* portent le nom curieux de **Majax**.

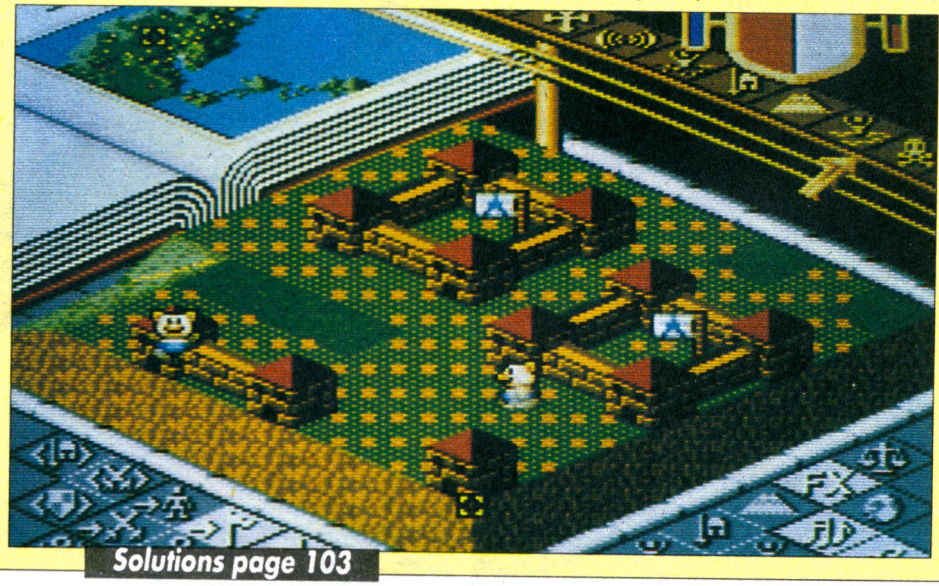
4- Cet été, Rosie Zounette a séjourné au **PC de l'Enfer** avec M. Bonplan.

5- Dans le jeu *Maupiti Island*, le **piano mécanique** était un récepteur de messages codés.

6- Populous a été conçu par Electronic Arts et Bullfrog d'après un ouvrage illisible de Napoléon III sur le paupérisme.

7- Le P.-D.G. de Microprose est d'origine thaïlandaise et s'appelle **Orson Fu-Fchi Mantsu**.

8- Dans *Chaos Strikes Back*, le **château de Grey Lord** abrite les forces du Mal, dirigées par Lord Chaos.



Solutions page 103

TOPS & SOFTS CONSOLES

SUPER TOP

TOP

EXCELLENT

BON

MOYEN

HORREUR ABSOLUE

Ah ! Le repos du guerrier sur des consoles mignonnes, pêchues et envahissantes ! Non contents de vous offrir un Samouraï Micro d'anthologie, regorgeant d'infos délirantes sur les bécanes que vous choyez à longueur de journée (voire des nuits entières), nous n'hésitons pas à vous faire profiter des toutes dernières améliorations made in Micro News, à savoir les annotations claires et précises dont vous avez pu constater la justesse et l'efficacité chez vos (très) petits camarades micro. Ça bouge au pays des consoles... Une trentaine de tests vous attendent dans les pages qui suivent, tous plus géants les uns que ceux des autres (et je ne cite personne).
Savourez- les sans modération... Et faites-nous part ensuite de vos observations. Toujours à votre service !

POPULOUS

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

Régner sur des peuples innombrables en démiurge incontesté... Une main de fer dans un gant de créateur... Que Babylone elle-même s'agenouille devant moi !

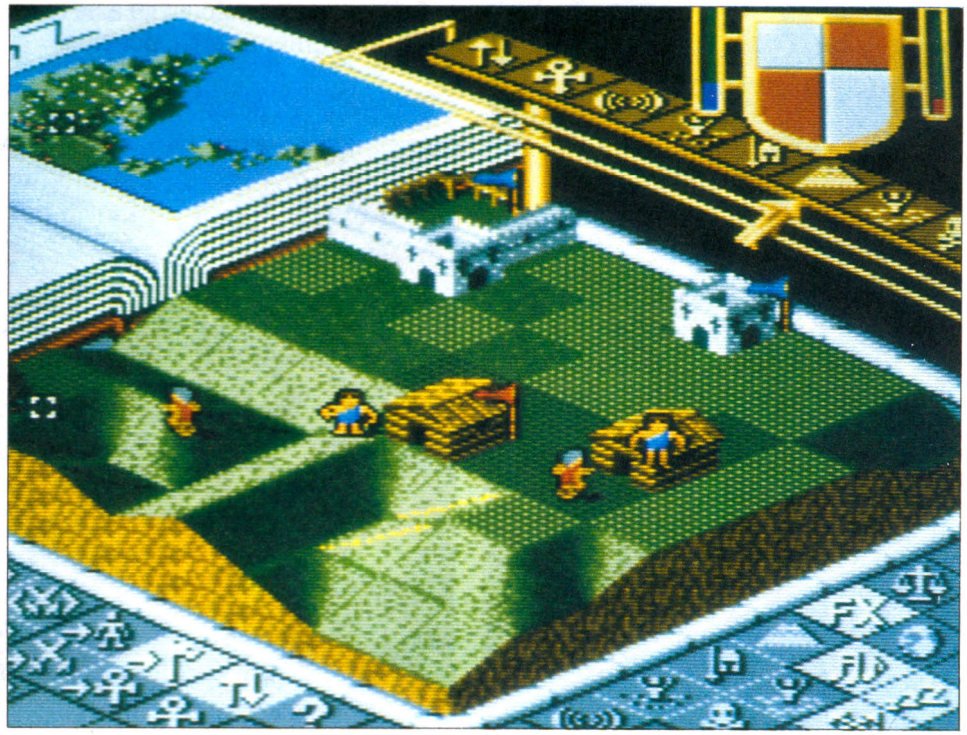
"Le Mal, toujours le Mal et ses créatures, il n'y en a que pour eux, jamais on parle du Bien dans cette histoire. Ça t'ferait mal, hein, dis-le, mais dis-le ! Empaffé !

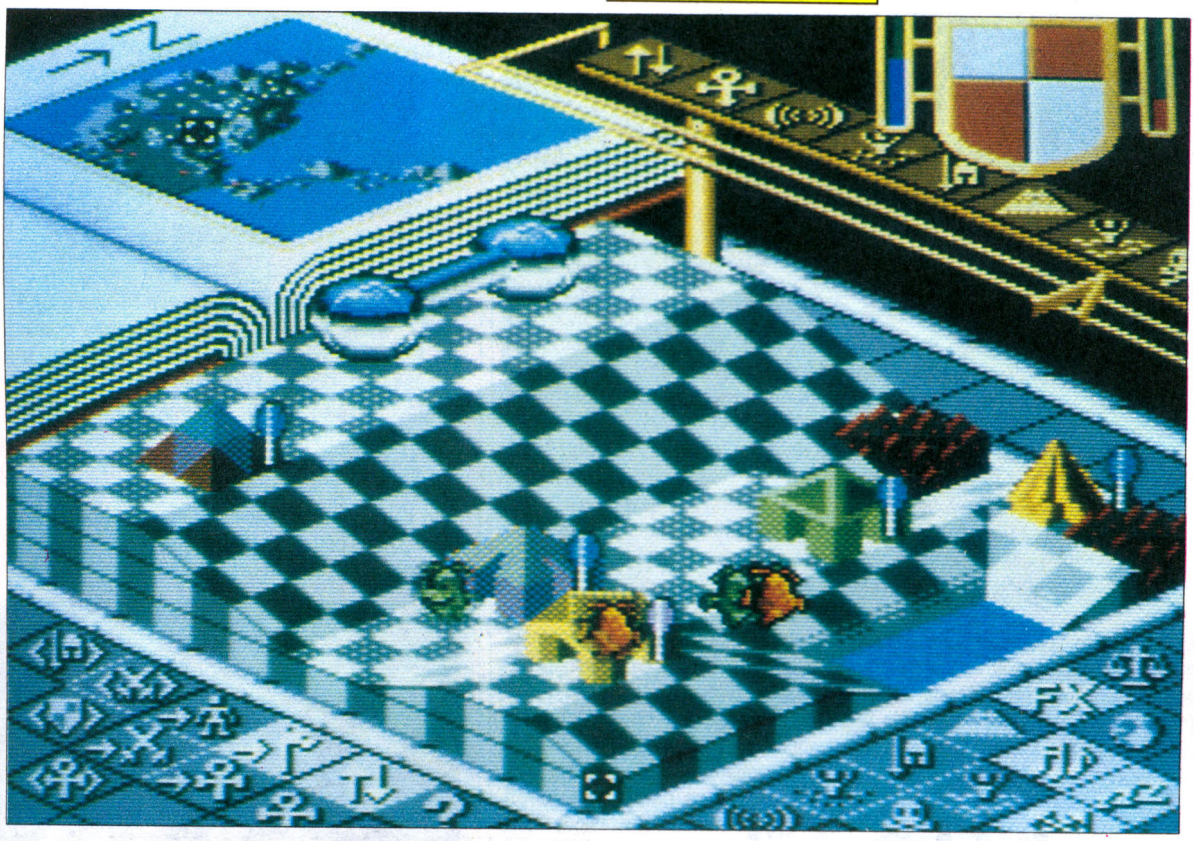
- Eh, mec ! Tu t'calmes, faudrait pas voir à me les briser menu. D'ailleurs tu te répètes. Le scénario est itou et pas autrement. Alors Môssieu, si cela lui plaît pas, il va aller voir là-bas s'il est bien chez les Grecs. Non mais, de quoi !"

Bon, trêve de plaisanteries : jusqu'à plus ample informé, Populous s'affirme sûrement comme l'un des seul jeux que l'on puisse retrouver sur autant de machines... Hit lors de sa commercialisation sur Amiga, ce mégajeu remporta très vite un succès mondial et Electronic Arts acquit, au cours des mois qui suivirent la sortie du soft, une notoriété en matière de jeux de stratégie comme elle n'en avait jamais connue.

Aujourd'hui, le nombre des adaptations ne se compte plus ; ainsi, les possesseurs d'Amiga, Atari ST, PC AT, X68000, FM Town (pour les Japonais), Sega Mega Drive, NEC Core Grafx peuvent s'éclater comme des petits fous... Mais le clan des adeptes ne cesse d'augmenter de son côté et avec l'irruption de Populous sur la Nintendo 16 bits - la Super Famicom - Electronic Arts se crée un pied-à-terre de première bourre dans l'univers impitoyable des consoles ; et de surcroît remporte un succès inespéré auprès des Nippons ! Comme quoi, lorsque la chose a reçu le soin nécessaire, il n'y a pas lieu de s'inquiéter. Après ce bref aperçu de l'étendue de la "Populousmania" au sein du public international, voilà de quoi est forgée la version Super Famicom...

L'horreur et l'enfer se sont abattus sur le monde et des démons venus d'outre-tombe terrorisent sans discontinuer les populations, ne cessant de harceler paysans, bourgeois et seigneurs. Vous allez incarner leur sauveur et libérateur, en un mot Dieu - l'Omnipotent -, Celui qui règne sur le destin des hommes, les éléments et les jeunes filles en détresse. Le principe brille par la simplicité et relève de l'enfantillage pour des individualités comme Gengis-khan, César ou Napoléon... Mais vous (le simple joueur) devrez par l'intermédiaire de diverses icônes créer des montagnes, creuser d'énormes trous, araser même selon vos besoins toutes sortes de con-





trées afin d'aider les hommes à construire villes, cités et forteresses, de manière à lever des troupes de plus en plus puissantes dans le but humanitaire d'écraser les légions du Malin disséminées dans le monde qui vous intéresse.

Plus vous tuez de malfaisants et plus votre pouvoir augmente ! De cette façon, vous disposerez après moult affrontements et avanies (selon le nombre de places-fortes à construire) d'une certaine réserve de puissance, qui vous permettra à tout moment de déclencher à votre guise (et selon votre degré plus ou moins grand de sadisme) : tremblements de terre ou un raz de marée, voire une éruption volcanique etc. Bref une jolie panoplie,

1, rue de Metz, 31000 TOULOUSE. Tél. : 61.23.48.02
AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-NEC-NINTENDO-PC-SEGA

CLUB D'ECHANGE PIXISOFT
SEGA, NEC et NINTENDO
VENTE ET ECHANGE

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT

NOM.....PRENOM.....
ADRESSE.....

CI-JOINT MON REGLEMENT	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CONTRE ☐ REMBOURS. (+30F)				
	TOTAL		FORFAIT ECHANGE (100 F x nombre de titres)	
			TOTAL	

Téléphoner pour les disponibilités frais de port+15F (pour les achats seulement)

CHANGEZ DE JEU !!! POUR 100 F (port compris)

Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

SEGA

16 BITS

299 F
ALEX KIDD
RAMBO 3
WORLD CUP SOCCER
ZOOM

369 F
BASEBALL
BASKETBALL
COLUMNS
CYBERBALL
E SWAT
FORGOTTEN WORLD
GHOSTBUSTERS
GOLDEN AXE
HERZOG SWEI
LAST BATTLE
MYSTIC DEFENDER
MOONWALKER
SPACE HARRIER 2
SUPER HANG ON
SUPER SHINOBI
SUPER THUNDERBLADE
TECHNOCOP
THUNDER FORCE 2
TRUXTON

449 F
BATTLE SQUADRON
BUDOKAN
GHOULS & GHOSTS
GOLF
POPULOUS
SUPER MONACO GP

599 F
PHANTASY STAR II
SWORD OF VERMILLON

8 BITS

285 F
ALEX KIDD 1
CYBORG HUNTER
GREAT VOLLEY
WONDERBOY 2
WORLD SOCCER
ZILLION 2

299 F
ALEX KIDD 2
ALTERED BEAST
AMERICAN FOOTBALL
BOMBER RAID
CALIFORNIA GAMES
CAPTAIN SILVER
CASINO GAMES
DEAD ANGLE
GOLFMANIA
KENSEIDEN
RASTAN
SCRAMBLE SPIRITS
WANTED
WORLD GAMES

329 F
ALEX KIDD 4
ASSAULT CITY
BASKETBALL KNIGHT
BATTLE OUT UN
CHASE HQ
DOUBLE DRAGON
FIRE AND FORGET 2
GOLDEN AXE
GOLVELLIUS
LORD OF SWORD
OPERATION WOLF
PSYCHOFOX
R-TYPE
RC GRAND PRIX
RUNNING BATTLE
SHINOBI
SLAPSHOT
SPELLCASTER
TENNIS ACE
VIGILANTE
WONDERBOY 3

NOUVEAUTES 8 BITS

329 F
COLUMNS
ESWAT
FREEDOM FIGHTER
GAIN GROUND
GHOULS & GHOSTS
MICKEY MOUSE
MOONWALKER
PARLOUR GAMES
SHINOBI 2
STRIDER
SUBMARINE ATTACK
SUPER MONACO GP
ULTIMA 4
WORLD CUP SOCCER

NINTENDO

330 F
ALPHA MISSION
GHOST & GOBELINS
GUNSMOKE
TIGER HELI

360 F
CAPTAIN COMIX
CASTLEVANIA
COBRA TRIANGLE
CRISTAL MINES
DRAGONBALL
GALACTIC CRUSADER
GOONIES 2
IKARI WARRIORS
KING NEPTUNE
LIFE FORCE
MASTER CHU
METAL FIGHTER
METAL GEAR
METROID
P'RAKIKUS
PUNCH OUT
RAD RACER
ROBOT WARRIOR
ROBODEMONS
RYGAR
SILENT ASSAULT
SOLOMON'S KEY
TEENAGE MUTAN TURTLES
WIZARD WARRIOR
WRESTLEMANIA
XEVIOUS

390 F
BATMAN
LEGEND DE ZEIDA
SIMON'S QUEST
SUPER MARIO BROS 2
TRACK'N FIELD 2

NEC

299 F
BEACH VOLEY
LODE RUNNER
XEVIOUS

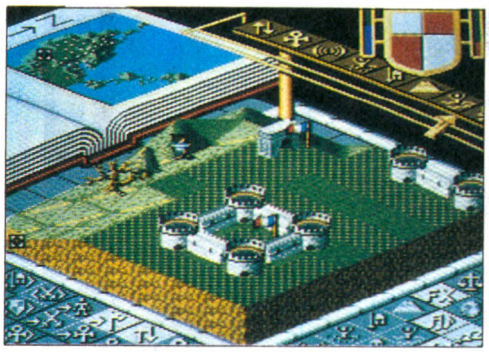
349 F
AFTER BURNER 2
BOMBER MAN
CHAMP. WRESTLER
DEVIL CRUSH
DIE HERO
DOWN LOAD
F-1 CIRCUS
FINAL BLASTER
FORMATION SOCCER
GONOCA SPEED
HELL EXPLORER
KLAX
MOMO SHOW
NINJA SPIRIT
OPERATION WOLF
OUT RUN
PC KID
RASTAN SAGA 2
SPLATTER HOUSE
SUPER FOOLISHMAN
SUPER STAR SOLDIER
SUPER VOLLEY BALL
THUNDERBLADE
WORLD COURT TENNIS
ZIPANG

399 F
ATOMIC ROBBOT KID
CHASE HQ
GUNHED
KNIGHT RIDER
MR HELI
NINJA WARRIOR
NEW ZEALAND STORY
P 47
R-TYPE
SIDE ARMS
SG DARIUS
TAITO MOTORBIKE
TIGER ROAD

NOUVEAUTES
AERO BLASTER
CRAZY CAR
FINAL MATCH TEN.
HURRICANE
JACKY CHAN
SPINDAIR
VIOLENT SOLDIER

GAME BOY... NOUS CONSULTER

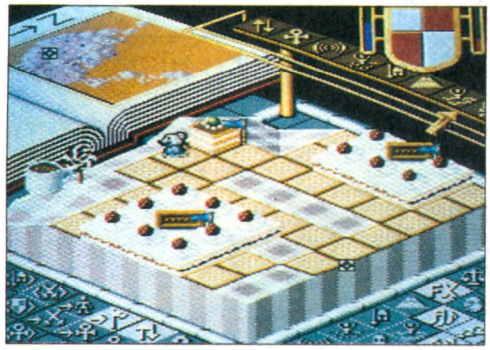
plutôt dévastatrice, et qui ferait plus d'un envieux parmi les nazillons. Mais attention à l'énergie bêtement gaspillée par l'édification de barrières montagneuses, cela pourrait vous bloquer momentanément et abandonner l'avantage à l'ennemi.



Comme dans les précédentes adaptations, un système de sauvegarde permet au joueur de reprendre une ancienne partie, ou une en cours (cinq sauvegardes possibles simultanément grace à la S-RAM contenue dans la cartouche) Et ajoutez à cela un superbe menu de configuration stratégique qui autorise l'accélération du cours de jeu, la sélection du monde et du niveau de difficulté. Les incompris et les délaissés de *Populous* auront l'opportunité d'engager la console contre elle-même - ce qui enclenche automatiquement le mode "Watch".

Lorsque vous allumez la console, un menu apparaît et offre le choix entre trois possibilités : *Tutorial*, *Conquest* et *Custom*. Ces trois modes diffèrent en fonction de vos desiderata. Par exemple, *Custom* constitue le mode adéquat pour ceux qui ont déjà pas mal roulé leur bosse...

Mais le plus fantastique de l'affaire réside dans l'option *Landscape*, qui fournit ce que le "Disque Populous" sur Amiga offrait déjà, c'est-à-dire plusieurs nouveaux types d'aires de jeu.

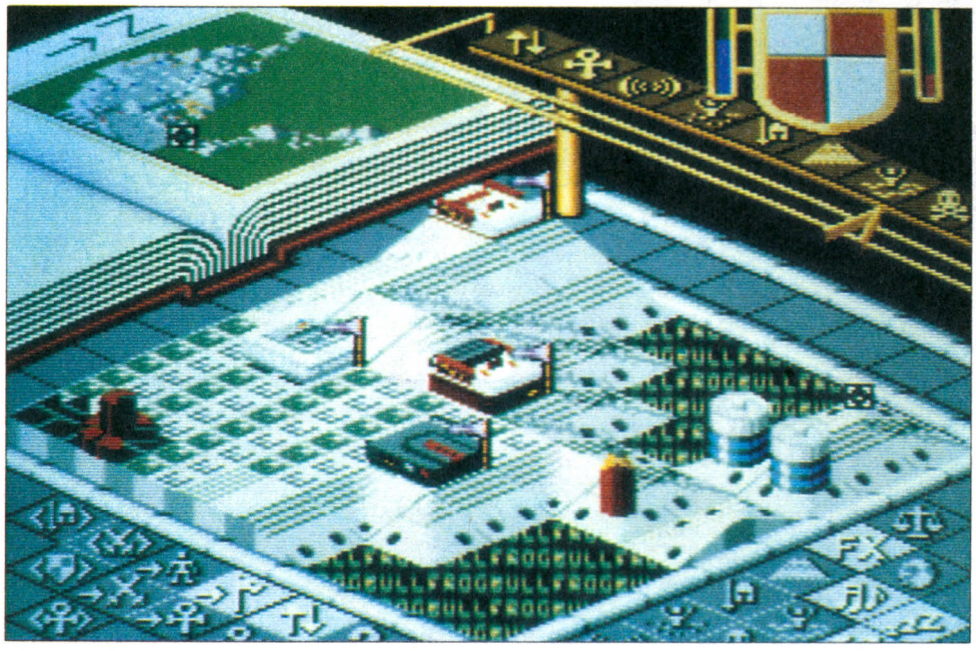


Alors, accrochez-vous car si le Moyen Age ne vous convient pas, vous pourrez prendre votre panard au cœur de cette liste : *Les extraterrestres*, *La Révolution française*, *Les gâteaux* (si, si, vous avez bien lu !), *Les Trois Petits Cochons*, *The World Console of Nintendo* et enfin, pour conclure avec émerveillement, celui des *Samouraïs*. Grâce à cette conversion l'éditeur américain signe le mythe *Populous* une bonne fois pour toutes, au grand plaisir de tous et avec des musiques... je vous en dis pas plus ! N'oublions pas aussi que cette version dispose d'un plateau de jeu plus vaste - les Japonais ayant manifesté cette préférence.

Avertissement : certaine feuille de chou à vocation micro-ludique n'hésite pas à casser, voire à descendre en flammes le soft, sous prétexte qu'il ne s'agit pas d'une version micro (messieurs, restez dans votre domaine - pour ne pas dire dans votre bourbier !). Ce qui se révèle une erreur des plus grossières car pour l'instant et pour longtemps, les conversions réalisées sur console demeurent et je le souligne, largement supérieures à tout le reste. D'autre part, lorsque l'on teste un jeu, on le fait professionnellement (on le dissèque de A à Z) et cela sans faire de comparaisons péteuses et malvenues, en contradiction totale avec le devoir d'objectivité théoriquement propre au journaliste. La maniabilité de *Populous* paraît tout à fait normale et classique, mais certainement difficile (incompréhensible à d'autres) pour une personne habituée à la souris... Alors revenez-y à deux fois avant de conclure !

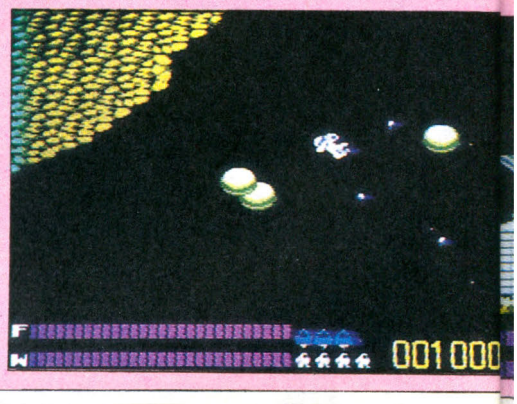
Cartouche Imaginer (distribuée par Electronic Arts/Bullfrog) pour la console Nintendo Super Famicom.

S.A.



SOLAR JETMAN

Aventure, aventure, est-ce que j'ai une gueule d'aventurier ? Après bien des mois passés dans l'espace pour une mission supposée humanitaire, le *Golden Warpship* - un gigantesque astronef ravitailleur - est saboté par un commando faisant partie des fameuses Légions. Il disparaît sans espoir de retour et on commet un clampin à la recherche du vaisseau fantôme. Manque total d'entregent ou destinée malchanceuse (faut l'faire !) notre pauvre spatio-sauveteur va être dans la triste obligation de retrouver un certain nombre d'élé-



REVENGE OF GATOR

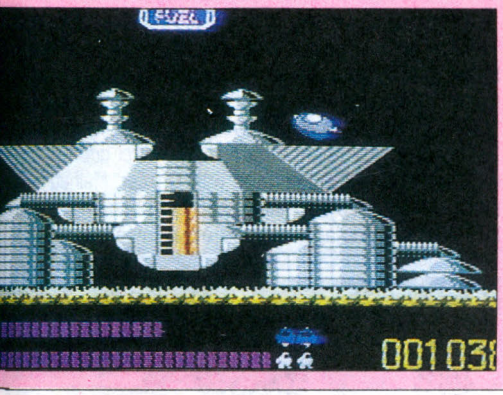
INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

Pas besoin de vous faire un dessin : avec un titre comme ça il ne peut s'agir que d'un Supertop/aventure... Eh bien non ! C'est raté... Qui l'eût cru, *Revenge of Gator* apparaît ni plus ni moins comme un petit flipper bien cool ne mangeant

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●

ments sur des corps planétaires flottant dans le vide intersidéral, avant d'aller au cœur de l'affaire.

D'aucuns vous diront qu'il est fou à cirer les pompes d'un aborigène d'Australie, certains qu'il s'agit d'un Don Quichotte du futur en mal de quête... D'autres encore le considèrent comme l'homme de la situation, le Turc de service prêt à se sacrifier tout entier pour sauver de précieuses existences (ouf !). Bref, un zinzin de plus - qui de surcroît se fait pompeusement appeler Solar Jetman.



La mission qui l'attend : retrouver les pièces d'une machine, disséminées dans douze mondes inconnus - des anguilles dans une motte de blondinette ! Mais notre homme ne rechigne pas à la besogne et s'y attaque la gueule enfarinée. Il suffit, à partir de votre vaisseau-mère, d'aller récupérer les objets sur tous les mondes. Mais attention, le petit véhicule dont vous disposez se révèle de très faible puissance et les gravités rencontrées risquent de rendre les évolutions passablement difficiles. Gaffe, car il faut se torcher tous les débris avant de se diriger vers le monde suivant... Gaffe encore : si vous vous faites toucher par l'ennemi ou percutez trop souvent les parois des grottes et autres foutus labyrinthes, la navette risque l'explosion et vous de vous retrouver tout nu avec juste un système dorsal de propulsion pour aller vous procurer une autre navette. De durs travaux en perspective dans les trous noirs et les cavernes magnétiques... Si graphiquement l'ensemble ne casse pas des briques, la difficulté et les contraintes ludiques vous maintiendront hors d'haleine. Question musique, les morceaux pêchent bien mais en général la cadence de jeu ne vous laisse guère le temps de jouer les mélomanes. Dommage car pour de la Nes c'est vraiment pas mal !

Cartouche Nintendo pour la console Nes.

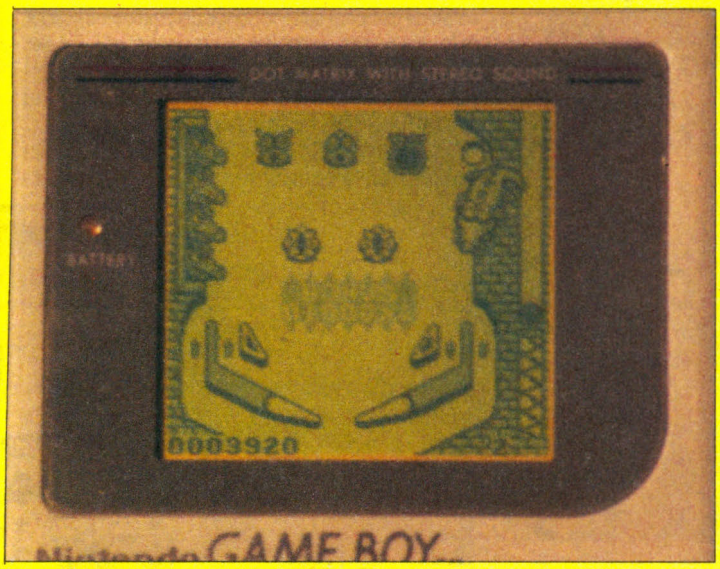
S.A.

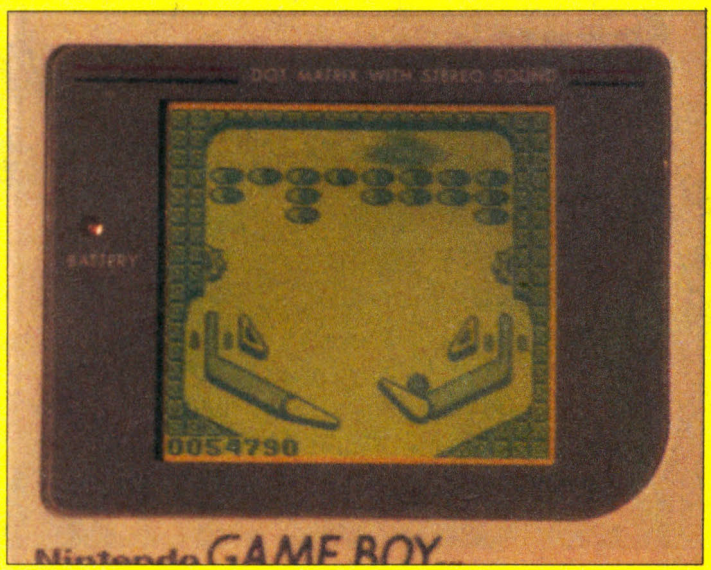
guère de pain et présentant l'avantage de la simplicité !

Edité par Hal Laboratory - firme connue pour ses simulations en tous genres sur le standard MSX -, il participe du suivi que les programmeurs japonais accordent à leurs créations. Humoristique au possible et bourré de passages secrets (si l'on peut dire), il reste cependant un flip classique dans lequel omettre de renvoyer la boule se révèlerait quelque peu catastrophique. Il se divise en plusieurs parties, dont une comprenant de multiples ouvertures vers des couloirs ou stages bonus. Au moyen de sa bille plombée, le joueur y opère un véritable carton, marquant bonus sur bonus. De plus, l'apparition de petits Ali (Allah est grand !)... gators sur la surface de déplacement rappelle les options les meilleures de flips comme *Devil Crush* (sur la Nec).

De plus l'option deux joueurs (rappelons qu'elle nécessite deux Game Boy et deux jeux) en mode A ou B transforme littéralement le flipper en machine de défonce frénétique pour les fans de très gros scores (ils ne savent plus quoi inventer). Eclate totale à ne pas manquer...

Cartouche Hal Laboratory pour la console Game Boy. **S.A.**





GAIARES

Vous qui avez toujours rêvé d'être un mutant doté de superpouvoirs - voici de quoi alimenter votre volonté de puissance !

Shoot'em up horizontal, superbes graphismes, musique entraînante et animations hors de pair... Et pour une fois, l'intrigue entretient un rapport certain avec la nature du jeu lui-même !

Dévastée et rédévastée, la Terre en ce troisième millénaire marche complètement à côté de ses pompes. En revanche, dans une galaxie annexe, des colonies de mutants à l'intelligence supérieure se la coulent douce. Un beau jour sidéral, les Galphas - autre race en pleine métamorphose mais beaucoup plus agressive - décident de faire exploser le soleil afin de plonger le monde dans un black-out total (pas cool les irradiés...).

Les gentils mutants décidèrent d'envoyer aux Terriens un émissaire équipé d'une arme très puissante - le Woz - afin de permettre à nos futurs complanétaires d'éviter l'holocauste. Cependant tout est en train de mal se goupiller et l'estafette encourt les pires dangers : à vous d'intervenir ! Muni du Woz, vous allez tenter de rétablir le contact avec l'envoyé consulaire de votre planète - qui n'est autre que votre fiancée, volontaire pour la livraison de l'arme secrète en seconde main.

Comble de malchance, il va falloir vous farcir toute l'armada galpha, tout seul comme le grand clampin que vous êtes.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

- On en revient donc à un bon vieux shoot'em up bien banal, vous entends-je me glisser. Non, car le Woz se présente comme une sorte de capsule qui retient sa victime le temps de lui pomper toute son énergie (tel le vampire moyen)... Une fois vidée de sa puissance, elle explose et renforce votre armement. Dès lors votre omnipotence défie toutes les limites, libérant lasers, missiles et autres tirs plus destructeurs les uns que les autres, à partir de votre superbe chasseur.

Toutes les options que vous pourrez vous procurer de cette manière varieront en fonction de l'ennemi capturé et vampirisé (vous nous suivez ?).

Fallait y penser, pas vrai ? Moi qui en avais ras le bonbon des pastilles à récupérer pour obtenir telle ou telle arme, me voilà au septième ciel ! Au total quatre stages (divisés en plusieurs étapes) à traverser et quatre boss magnifiques à vaincre... Réalisé avec soin et une maniaquerie de détails, voilà un soft qui doit figurer dans votre collection au rayon Mega Drive.

Cartouche Reno pour la console Mega Drive japonaise. **H.U.**

STAR CRUISER

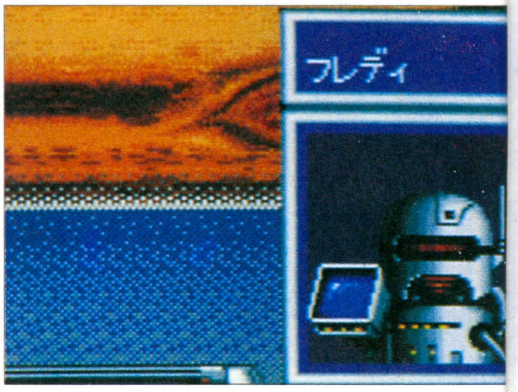
Et si les Nippons avaient déjà conquis l'espace qui sépare une étoile de sa matrice ?

L'utilisation d'images virtuelles à l'aide d'animations en 3-D vectorielle n'a pas été souvent exploitée par les programmeurs sur la Mega Drive - tout comme d'ailleurs ceux sur PC et compatibles (exemple : *Midwinter*, de Rainbird).

Après un premier essai - assez réussi ma foi avec *Hard Drivin'* (voir numéro de février) - voici que nos concepteurs remettent ça avec Star Cruiser. Malheureusement, dans ce jeu d'arcade pour une bonne moitié, la connaissance du japonais va se révèler impérative, ne

serait-ce que pour saisir la portée de la première mission que vous aurez à accomplir. Vous devrez mener à bien plusieurs missions (délicates, natürlich) qui vous propulseront, à bord de votre Star Cruiser (le vrai, l'unique) aux quatre coins d'une foultitude de galaxies.

Pour y arriver, des armes (deux au départ - à ne pas gaspiller) seront mises à votre disposition. Il vous faudra



ouvrir des portes, vérifier l'état de votre vaisseau (dans les phases "espace") et le vôtre (phases terrestres), et employer à bon escient différents objets ramassés au cours de votre piste du risque intergalactique (cartes à puces, scaphandres thermiques...) et enfin sauvegarder votre position (ah ! enfin une cartouche interactive ! Oui, car vos parties seront enregistrées même après extinction de de votre16 bits - phrases à double sens ?).

D'après ma longue expérience de ce jeu (Nippon je suis, Nippon je reste un chouia) je peux vous dire que chaque mission débutera par une introduction en japonais, qui vous renseignera sur la nature et le lieu de l'action qui va survenir, fournira le remède au besoin imminent de trouver le bon petit endroit (de téléportation !) et vous permettra d'atterrir (avec ou sans combat, cela dépendra), de liquider les Voïds (les affreux) et de conclure la mission en retournant à la base avec... ce pourquoi vous vous serez déplacés.

Vous l'avez compris (enfin !) : si les combats avec ces sales empaffés se révèlent être de l'arcade la plus pure, il se pourrait toutefois que vous n'arriviez même pas jusqu'à cette phase du jeu (où alors que vous ne fassiez pas exactement ce qu'on vous demande - une erreur de téléportation, par exemple). Un petit reproche donc aux créateurs de ce jeu de n'avoir pas inclus une notice en anglais dans le packaging de ce soft, peaufiné à merveille sous tous ses autres aspects (que ce soit en matière de graphismes ou de musique).

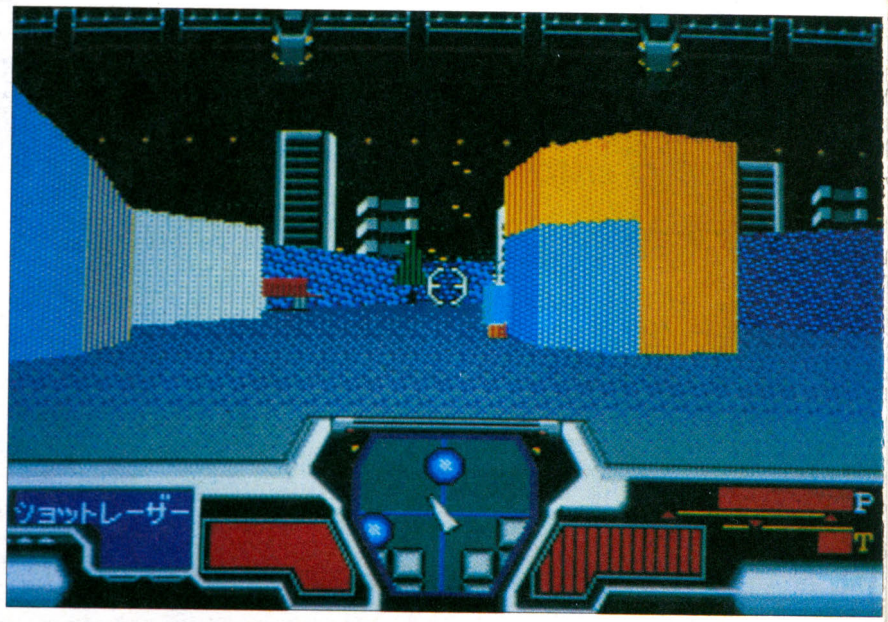
De deux choses l'une : soit vous appartenez au drapeau du Soleil Levant et alors no problem, soit vous appréciez la difficulté et bénéficiez d'une insolente baraka - auquel cas *Star Cruiser* vous ira comme un préservatif ou comme une lettre d'amour à vous envoyée par Kim Basinger...

Cartouche NCS pour la console Mega Drive japonaise.

H.U.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●



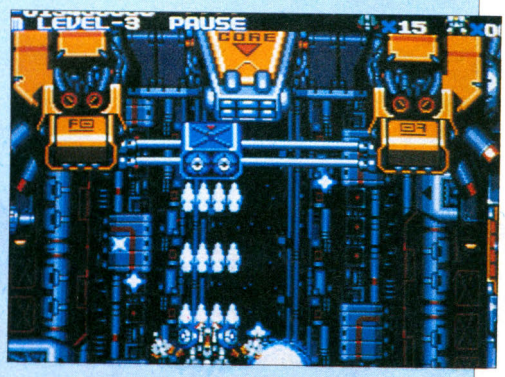
ALESTE

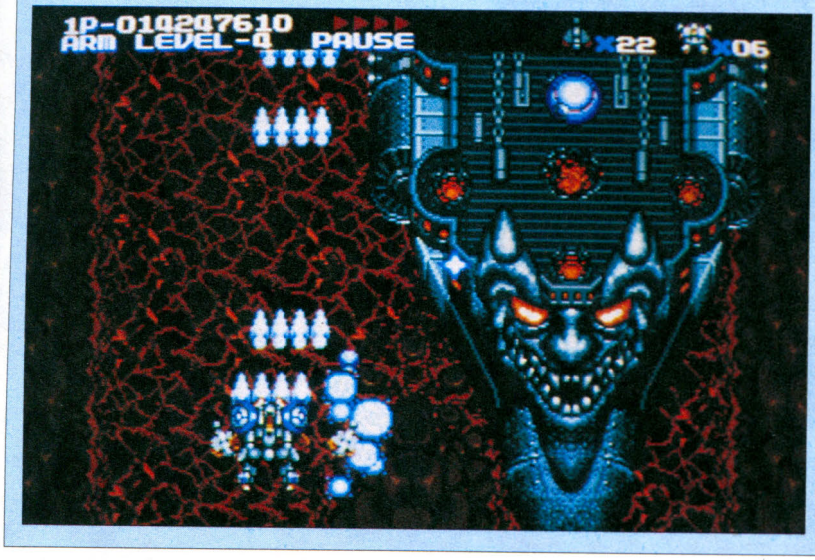
Avez-vous déjà entendu parler d'*Aleste* sur MSX2 (the old one) ? Eh bien, ne nous croyez pas si vous voulez, mais Compile (à l'origine de ce magnifique shoot'em up vertical) vient d'en concocter une version sur la Mega Drive ! Aah mes aïeux - quel jeu !

Il y a tant et tant sur le marché des consoles que ça fait vraiment plaisir de distinguer un soft vraiment réussi. Ouais mon pote, ils en font tellement qu'à la fin on ne supporte plus du tout la production insignifiante ou médiocre...

Un peu échaudé par une introduction bidon où une contrée dévastée par des méchants pas beaux nécessite cinq Chevaliers venus du Ciel pour rétablir l'état initial, on tombe tout se suite dans le poncif du sujet : quatre de ces cinq défenseurs (de la garce et de l'emmerdeur pleurnichard) se font inexorablement massacrer sous les yeux innocents et sexuellement faibles (eh oui, il s'agit bien d'une pisseuse) de notre pauvre Musha qui devra se taper en personne le sale boulot.

Tout de suite on réfléchit matoisement : le scénario est nul - donc le jeu est bien (assez de Guinness dans le cornet, Momo) !





INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

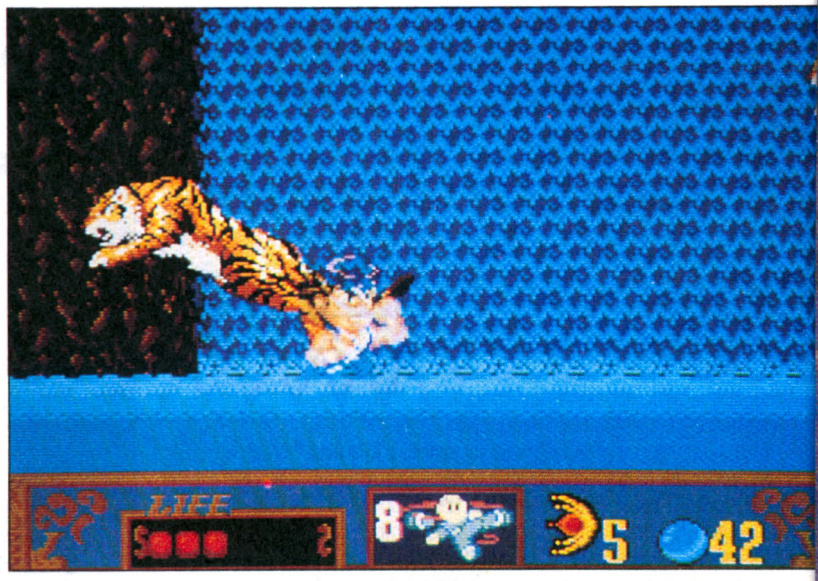
Effectivement, les ingrédients indispensables figurent au menu : de pimpantes originalités et de superbes musiques tapissent la trame du soft et vous disposerez d'un nombre considérables d'armes et d'options suffisamment dévastatrices pour filer une pâtée du diable à la bande de crétins qui vous dispute la suprématie (laquelle ?). Mais ce qui tranche vraiment, c'est la technique et le doigté requis, et seuls les pilotes (joueurs) chevronnés en viendront à bout (pas tabou mais à bout).

Palpitant, parfois même énervant, vous ne pourrez trouver le repos qu'après avoir inspiré *Aleste* jusqu'au filtre !

Cartouche Compile pour la console Mega Drive japonaise.

H.U.

JACKY CHAN



Chorégraphie asiatique pour règlements de compte virevoltants. Chan, Chan, Chan !

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●

Une fois de plus, Hudson Soft frappe fort. Mettant en scène l'une des stars les plus prisées de Hong-Kong (foufou !) - également une des plus populaires au Japon -, voici Jacky Chan, le cascadeur et spécialiste chorégraphique des chinoiseries de combat.

Il est considéré par certains comme l'héritier de Bruce Lee et par d'autres comme un cascadeur professionnel de haut niveau n'ayant jamais cessé de mettre sa vie en péril (jaune, honorable bourreau) lors des tournages, offrant ainsi aux spectateurs des scènes à vous couper le souffle....

Aujourd'hui les fans peuvent désormais tâter du séduisant Jacky (n'est-ce pas, mesdames) grâce à de nombreuses machines. Ce n'est d'ailleurs pas la première fois que notre superstar vient envahir le moniteur adoré des fadas de micros et consoles. Déjà en 1987, nos amis nippons avaient mis en scène sur MSX2 l'adaptation du film *Project A-2* où sévissait le petit lutin citron et bondissant dans le rôle d'un agent spécial. En 1991 ils remettent ça pour le plus grand plaisir de tous (et surtout des Japs) en adaptant les folles aventures de notre adepte du kung-fu, tirées du film *Jacky Chan et le Dragon Sacré*.

Autant vous dire tout de suite : bonjour les dégâts ! Il y castagne à tour de bras les rêveurs enfoirés qui ont la forfanterie de lui barrer le passage. Outre cet aspect beat'em up du meilleur tabac, où de toute évidence la loi et l'ordre du plus costaud règnent en maîtres incontestés, notre combattant sans peur et sans reproche doit y détruire l'œil du Dragon Sacré. Pas franchement facile de crever le viseur oculaire d'un pareil cracheur de feu, surtout quand il se déplace aussi rapidement que vous et dispose de techniques de combat puisées dans les origines les plus anciennes du wu-shu - l'ancêtre du kung-fu. En plus la bestiasse se révèle être l'un des trois phares sacrés de la Chine en matière d'arts martiaux. Bref, un colossal bout de pain sur la planche de Jacky...

Ce soft tranche nettement sur d'autres du même genre par la qualité que les programmeurs ont apportée à sa réalisation. Tous les coups les plus célèbres de la star figurent dans la dégelée maison qu'il inflige aux emmerdeurs de service (huit coups - dont quatre par pouvoir) et décapent par leur réalisme. Le choix des armes ne dépend plus alors que de votre volonté, comme celui des mouvements ou des figures à exécuter (bien souvent à la limite de l'entrechat).

Vos ennemis seront à l'affût, prêts à vous balancer quelques coups vicieux et efficaces et vous aurez l'occasion d'affronter des bêtes féroces aussi affamées que celles qui bouffaient du chrétien dans les arènes de la Rome antique. Mais l'attrait majeur de *Jacky Chan* réside avant tout dans son humour irrésistible, notamment quand l'agité des membres (inférieurs et supérieurs) se pique avec sagesse le postérieur (tous les cris d'ailleurs sont digitalisés).

Enfin, pour rendre le soft encore plus attrayant, de nombreux passages secrets donnent accès à des stages bonus, savoureux à souhait et prenants au possible. Seule une "bonzette" à la croupe veloutée, aux seins d'ivoire et à la lèvre ourlée de toutes les promesses de la luxure pourrait vous vous détourner de ce jeu parfaitement cool !

A noter qu'il tourne mieux sur un moniteur NTSC, mais que le rendu du RGB se révèle plus net.

Carte Taito pour les consoles Core Grafx et Super Grafx.

S.A.

SODIPENG PC ENGINE

CORE GRAFX + 1 JEU
à partir de 999,99 FRS*

CD ROM
2990 Frs*

CD ROM + CORE GRAFX + 1 JEU
3990 Frs*

PC ENGINE GT + 1 JEU
2490 Frs*

SUPER GRAFX + 1 JEU
1990 Frs*

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR

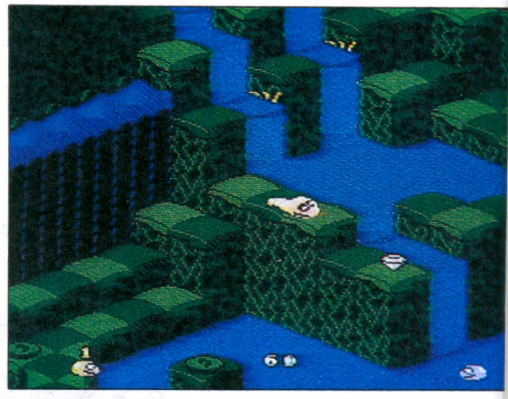
SODIPENG

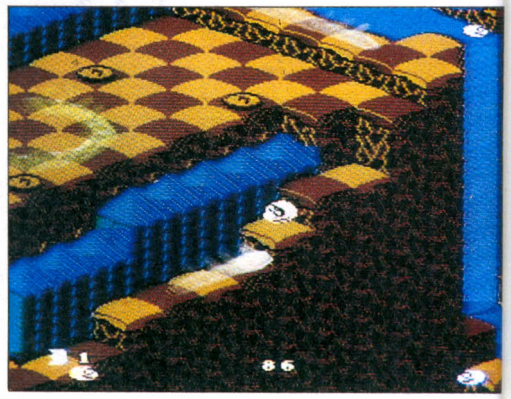
(16)99.08.89.41
HOT LINE(16)99.08.95.72

Distributeurs:
ESPAGNE: *TOUR VISION SA* 358 55 86 - BENELUX: *J.P ELECTRONICS* (02)720 93 80 - SUISSE: *LOGICOSOFTWARE* 212 65 212-

* Prix publics conseillés. Disponibles dans les meilleurs points de vente, AUCHAN, BOULANGER, CARREFOUR, CONTINENT, FNAC, MAJUSCULE, PLEIN CIEL, VIRGIN MEGASTORE...

SNAKERATTLE N ROLL





"Gouzi-gouzi dans la case !

- Non mais ça va pas ! Dis tout de suite que tu me fais des propositions malhonnêtes Non mais vas-y, dis-le, hein ! Je te vois venir, avec tes yeux lubriques de vieux satyre !

- Mais pas du tout, je te demandais seulement si tu voulais faire une partie de *Snakerattle N Roll*, c'est tout !

- Ouaiiis... faudrait pas que ça cache quelque chose, avec ce nom bizarroïde ?"

Bon d'accord ! Eh bien je jouerai tout seul, ils ne savent vraiment pas ce qu'ils perdent, dans cette rédaction. Toujours à critiquer mes consoles, en attendant elles conduisent à l'éclate super et immédiate. Et je peux vous dire que de jour en jour, je vais d'étonnement en étonnement. Plus fada, loufoque et farfelu, y a pas, carrément hilarant : du délire et à haute dose. Mais attention, les abus se payent à un moment ou à un autre et nombreuses seront les crampes ravageuses entraînant l'apparition de stigmates irréversibles sur vos pauvres mimines.

Ah que les serpenteaux ont perdu la queue au bout de leur corps ! Ah que ça s'appelle de la fornication ! Ah que ouais...

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●

Tout commença le jour où Rattle et Roll - deux sympathiques ophidiens dûment annelés - se retrouvèrent projetés dans un monde parallèle, au cœur de labyrinthes tridimensionnels. Prisonniers pour le pire et (hélas) sûrement pas pour le meilleur (Momo lâche-moi la cuisse, s'il te plaît !), nos deux serpentins s'en vont gaiement faire l'emplette, heu... en quête du bout de leur queue. Oui, oui, vous lisez bien : de leur queue ! Car non content de les avoir transférés dans une autre dimension, l'empaffé de démon leur a coupé le petit bout. Dur, dur - enfin plus tellement dur...

Etre amputé d'une partie essentielle de son anatomie, voilà qui est dramatique, même pour un reptile sensiblement autorégénéré mais comme on dit toujours, rien ne sert de pleurer il faut réfléchir avec ses poings (ouaah... Platon n'aurait jamais fait mieux que ça!).

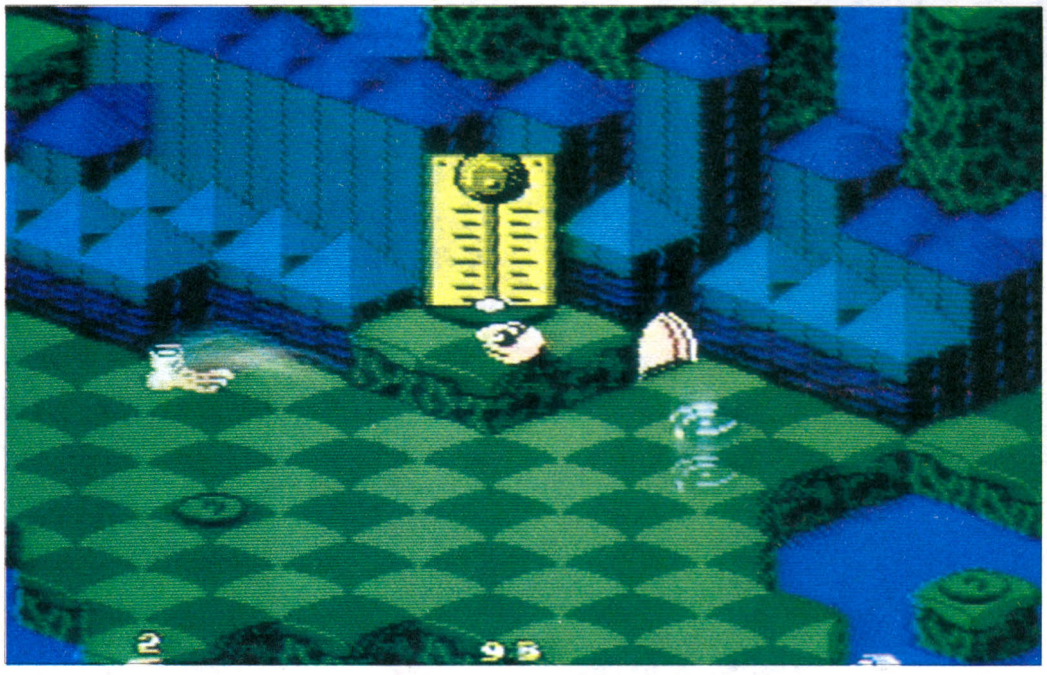
Alors prenant leur courage à deux mains (tiens, ça me rappelle Ponson du Terrail, le père de Rocambole, qui écrivait dans je ne sais plus quel bouquin : "Il avait les mains aussi froides que celles d'un serpent.") euh... ventre à terre, ils partent tels des lombrics moyens à la recherche de leurs extrémités perdues. Le principe de jeu, bien qu'enfantin, mettra votre habileté à rude épreuve... Pour vous permettre de libérer les natifs rampeurs de leur prison dimensionnelle, vous devez les sustenter largement afin de les faire grandir, car seule leur taille peut les sauver.... Avec quoi, eh bien tout simplement avec des "Nibbleys Pibbleys", petites bestioles rondes de leur état. Il en existe de nombreuses sortes : sauteuses, volantes, fofolles et pour ne pas déparer le tout, des piégées et prêtes à vous péter dans la tronche - style mines antipersonnel.

Les attraper ? Rien de plus facile, il vous suffit d'utiliser le bifide mais néanmoins très long appendice lingual de nos amis, comme le font si bien les lacertiliens (caméléons) d'Afrique. Attention car d'autres embûches menacent Rattle et Roll ! Le risque de tomber sur un pied géant ou de percuter une cuvette de WC figure dans l'ordre des probabilités et entraîne malheureusement une fin inéluctable.

Tenez, quand on tombe dans l'eau, on entend la musique des *Dents de ta mer* (!) et on voit arriver à toute allure un gentil requin apte à vous bouffer en moins de temps qu'il n'en faut à un dermato pour extraire un point noir du faciès grassouilleux de Momo. Et tout ça sur un rythme fou de rock and roll façon sixties. La grande aventure, quoi !

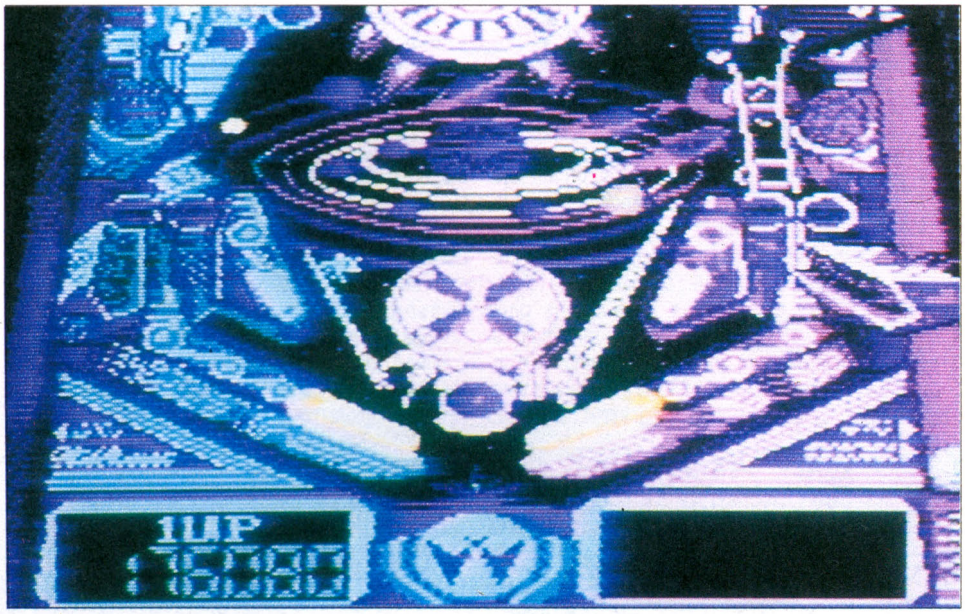
La diversité des stages présentés, les décors impressionnants et les prouesses techniques des programmeurs de chez Nintendo aboutissent ici à une perfection amusante qu'il faut absolument goûter. A ne manquer sous aucun prétexte...

Cartouche Nintendo pour la console Nes. **S.A.**



PINBOT

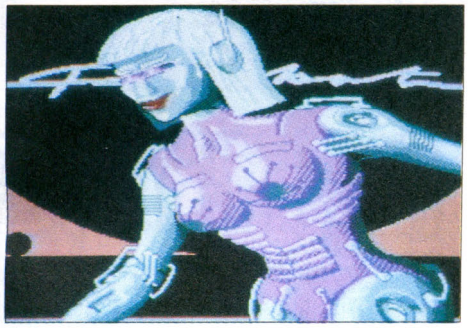
And I flip the ball in the target...



Bon, il ne faut pas se leurrer : rares sont les bons flippers developpés sur micros et consoles, surtout lorsqu'il s'agit de machines plus ou moins anciennes et bien souvent dépourvues des options et des mécanismes qui font tourner la machine dans la réalité...

Notre petite console Nintendo 8 bits qui, malgré son grand âge, fait montre une fois de plus de ses capacités à égaler - voire dépasser - ses supérieurs dans la hiérarchie, n'a franchement rien à cirer de ses concurrent(e)s avec la venue de *PinBot* dans sa gigantesque ludothèque...

Pureté du geste et combines tourmentées font tout le charme de ce superbe flipper aux allures anodines, réservant toutefois de multiples surprises. Rien ne manque à ce soft - presque parfait - si on vous dit cela, c'est parce que les graphismes, bien que travaillés pour cette machine, restent quand même un peu flous, en majeure partie à cause du mauvais rendu de l'adaptation sur le système français. En dehors de cela, le plaisir des bons coups de bourre et des fourchettes de dernière seconde y est parfaitement reconstitué, et jouer au bon vieux *Xenon* ne vous apportera pas plus que la pratique de *PinBot*. C'est pour dire !



Bref l'évolution se présente d'une telle façon qu'il n'est même plus intéressant d'aller s'exciter dans les salles d'arcade.

PinBot comporte six niveaux accessibles en fonction du score établi par le joueur, et des bonus. Donc, si vous vous révélez un tant soit peu habile dans le calcul des trajectoires, il vous sera aisé de faire sauter les cibles latérales ou de faire monter la boule sur la rampe, direction le trou noir, ou même d'obtenir l'ouverture des "extrapoints" qui permettent à l'enragé de faire mumuse avec deux balles simultanément. Tous les effets et animations recréent parfaitement les sensations procurées par un vrai flipper (ainsi que ses inconvénients). Gaffe, les violents ! Un TILT est si vite arrivé...

Eh bien, courez vite acheter ce soft chez tous les bons fournisseurs !

Cartouche Nintendo pour la console Nes. S.A.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●

HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE !
L' ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

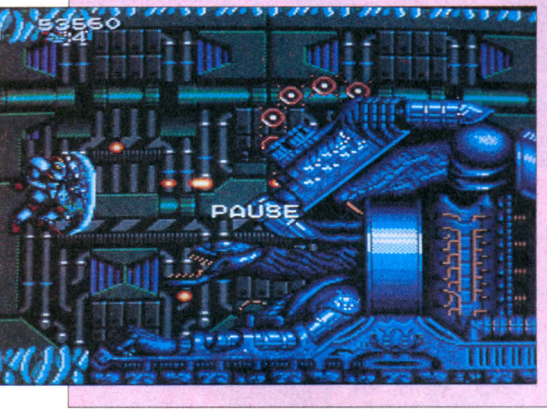
Bon de commande à retourner à Micro News, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris

Nom..... Veuillez m'envoyer... exemplaire (s) de votre
..... hors-série Sega au prix unitaire de 25 F +
Adresse..... participation aux frais de port 5 F
.....Ville.....
Tél.....Age.....

Règlement : je joins
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

HEAVY UNIT

Flottant dans l'espace intersidéral, un étrange gaz Alpha enveloppa soudainement toute la planète Bêta du Mouton. Résultat : toute matière organique (donc vivante) de cette planète, au gré de réactions dites cataboliques et anaboliques (c'est-à-dire en fait ce que nous appellerions plus communément : le métabolisme structurel tertiaire à sens nitro-inversé...), se retrouva sous l'emprise d'un terrible virus drainant toute pensée individuelle vers un seul but : le "folium destrictum par le vidum" (ouf !).



Bref tout le potentiel animal utilisable se retrouva transformé en machine de guerre assoiffée d'hémoglobine. Les anomalies de la nature proliférèrent si bien à l'aide de cet anabolisant (l'Alpha), que tous les mondes de l'univers connu et inconnu sombrèrent dans des conditions de vie quasi néandertaliennes (aucun moyen de transport, dégénérescence progressive chez les humains, somme toute horreur totale...).

Heureusement il y a Findus (c'est le nom que j'ai décidé de donner à notre héros) missionné pour nous sortir de ce pétrin ; et à l'heure où nous vous parlons il est déjà en route à bord de son chasseur high-tech, nommé non pas "Enola Gay" mais Heavy Unit (Momo, ta connerie confine à l'atomique). Euh... une dernière chose... Findus c'est vous, vous l'aviez compris ?

Pas vraiment grave... Bon ! Superbe scénario, n'est-il pas ? Traduction directe du japonais par votre humble serviteur, mais légèrement arrangée de façon à ce que ce soit plus compréhensible... Que dire de plus, sinon qu'*Heavy Unit* sur Mega Drive se présente en fait comme la reprise du même titre sur Nec, mais avec une distinction à ne pas négliger : c'est une réussite !

La musique superbe, les graphismes regorgeant de scrollings en parallaxe, la maniabilité et l'originalité du soft feront vos délices et vous soûleront autant qu'un verre d'absinthe... ainsi que la démoniaque et croissante difficulté des cinq stages à traverser.

Ah les boss, qu'ils ont l'air forts, virils et puissants ! Les réduire en poussière constitue un idéal de fin gourmet... Notre force de conviction, jamais entamée, nous fait traverser à l'aise moult paysages sans que des

indications désobligeantes comme Score, High Score, Player, Stage One réussissent à nous raser les burnes façon barbier du Far West. Marvellous, wunderbar !

Mais néanmoins nous sentons - en notre âme et conscience - qu'il manque ce léger plus nécessaire à l'intronisation d'un Top (et puis il y a un léger bug sur le dernier boss...) A ne pas foirer, men, c'est moi qui vous le dis.

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

Cartouche Toho pour la console Mega Drive japonaise.

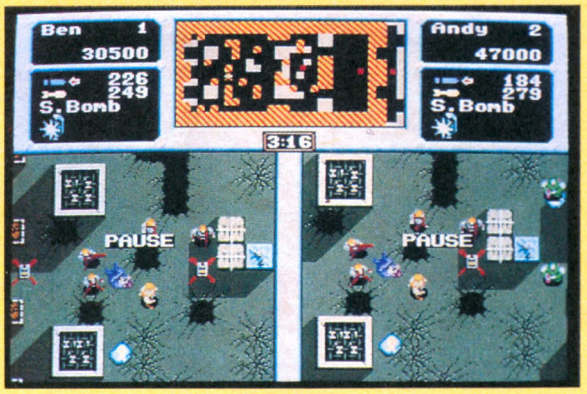
H.U.

CRACK DOWN

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●

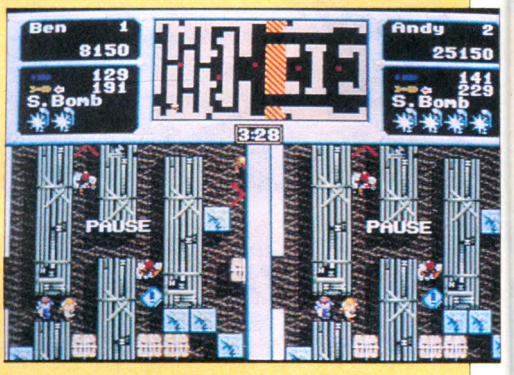
Un peu comme dans *Batman* sur Nec, ne voilà-t-il pas que vous devez poser des bombes sur des emplacements précis. Et faire ainsi sauter toutes les bases stratégiques (of course) des mutants belliqueux qui ont dévasté notre pôôôvre planète sans défense...

S'inspirant de ce scénario revigorant, *Crack Down* met tout de suite les gaz. A peine avez-vous commencé à jouer que vous sentez votre main frémissante se jeter sur la cartouche et, par pulsions violentes, une envie irrésistible vous prend d'en faire de la pâtée pour alien mourant - mais vous vous rappelez à temps du prix auquel vous l'avez achetée !



C'est donc après vous être morfondu toute la nuit que vous décidez tout de même de l'essayer plus en profondeur. Ma foi, n'espérant plus rien, vous arriverez à supporter les graphismes somme toute banals (et même potables vers la fin) et l'intérêt bizarrement nul de ce jeu au goût douteux. La musique, elle, chatouille l'oreille plutôt agréablement mais nous déçoit quand on la met dans le même sac que le reste, de manière à obtenir une vision d'ensemble.

Le temps vous est compté à chaque base. A part cela... des ennemis (comme dans tous les jeux pas vrais). Oui, mais encore ? Eh bien, les emplacements des bombes à poser vous sont révélés à l'aide d'un plan de la base (en haut de l'écran, tellement gros que vous pourrez pas le louper). A gauche de votre écran, votre pomme



choucarde et le terrain mieux présenté que sur le plan primitif (en haut) mais néanmoins... beurk !

Car les proportions de l'écran flottent dans une aimable incertitude graphique. Le plan prend le tiers de l'écran en hauteur, le descriptif des armes quasiment la moitié en longueur, alors vous voyez ce qui vous reste pour la beauté du paysage - le bordel, quoi ! Moi qui ai réussi à aller jusqu'au stage quatre - à chacun d'entre eux vous devrez faire sauter quatre bases -, je peux vous dire que c'est à partir de celui-là que ça devient suffisamment jouable et moyen. Donc... vous voyez ce qui vous reste à ne pas faire...

Un point positif cependant : la cartouche est rien moins que fragile et vous pourrez au besoin vous défouler dessus. Une façon comme une autre de se soulager, n'est-ce-pas ?

Cartouche Sega pour la console Sega Mega Drive japonaise.

H.U.

WONDERBOY 3 IN MONSTER LAIR

Asticot géant sur canapé.

Amateurs de jeu de plate-forme, le voici votre *Wonderboy 3* version Mega Drive ! Initialement fondé sur l'arcade de Sega, repris ensuite par Nec sur CD-ROM, il nous fait un retour aux sources des plus réussis. Comme il serait mesquin de vous le présenter, venons-en directement au fait : comment est-il ?

Cette version n'a peut-être rien à envier à la mouture Hudson Soft sur la Nec si ce n'est la musique. En revanche, que pourrait-on dire du point de vue graphique, sinon qu'elle vaut bien l'autre... L'amélioration vient en particulier du fait que disposerez d'options qui vous accueilleront à bras ouverts (sans mentir) et vous proposeront des facilités de jeu auxquelles d'ailleurs vous avez entièrement droit : level au choix (easy, normal, hard) éventail de vies en plus, crédits augmentables, test des musiques et des sons etc.

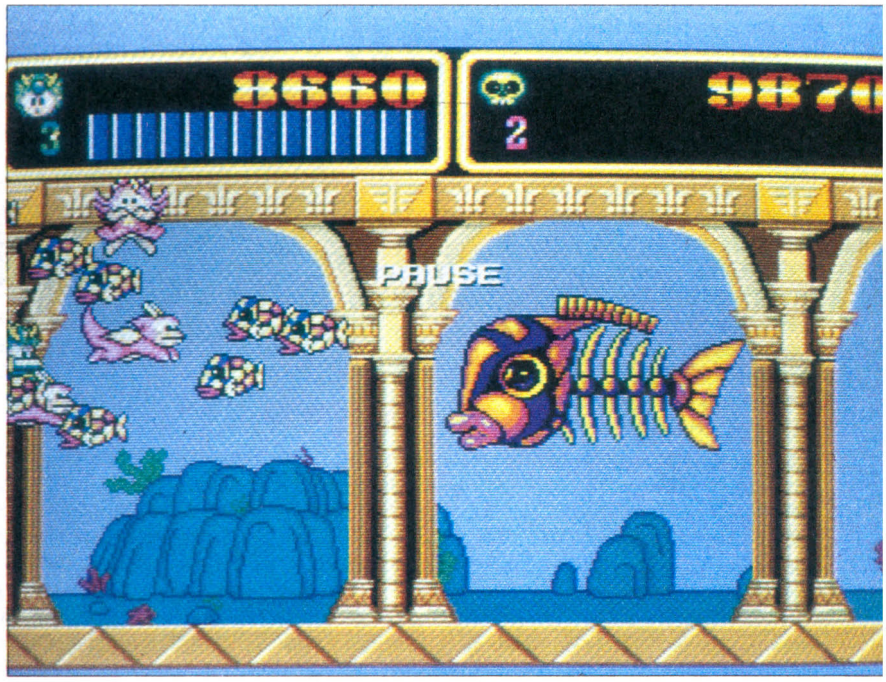
TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

Agréable à jouer, stressant à souhait, *Wonderboy 3* vous donnera toute latitude d'inviter une copine et de jouer à deux simultanément afin de vous la faire encore meilleure et bandante...

Bien sûr, ce peut être également un copain - mais je vous préviens tout de suite : le "Player Two" is a girl et n'est-il pas bien plus amusant de s'amuser avec une copine pas très fûtée (mais mignonne) plutôt qu'avec un échappé des bayous hirsute et malodorant, qui risque à tout moment de vous coller un pain parce qu'il vient de perdre par votre faute...

L'ayant achevé (en mode easy, mais tout seul), je préfèrerais rejouer avec de belles garces expertes car elles au moins savent s'extasier devant les fabuleux monstres de fin bien membrés et superoriginaux - et surtout devant la beauté manifestement écarlate des décors (mon favori : celui du cinquième niveau, le monde des Glaces. Râââh lovely !). En somme, si vous n'avez pas encore compris que ce jeu est incontournable, c'est que vous avez viré votre cuti ou souffrez d'un manque de testostérone infiniment regrettable...



Cartouche Sega pour la console Mega Drive japonaise.

H.U.

SON OF DRACULA

Ah que c'est pas bien petit Dracula, à force de faire des bêtises, voilà ce qui arrive ! Tu as ouvert la porte des geôles et tous les stremons que retenait ton père ont pu se faire la malle et investir le monde d'en-haut. Et tout ça c'est de ta faute euh ...

Maintenant, pour ne pas te faire sucer à mort - le peu de sang qu'il te reste - (voyez comme les rôles peuvent être renversés), il faudra réparer ta grosse gaffe ! Eh ben quoi y vous plaît pas ce scénario (à la mesure d'ailleurs de l'infinie médiocrité de ce jeu micro... cosmique).

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●
SON : ●●

De toute façon c'est pas moi qui l'ait fait donc je n'ai aucune honte à le dévoiler... Nanananananère youp'là boum !

Jamais vu de truc de plate-forme aussi banal et aussi avortonneux. Aucune innovation, aucun graphisme à faire perler une larme de secrète jouissance sur la surface lisse comme un rayon de lune de votre console... Non ! Rien de rien, nib de nib, pas même une musique entraînante, que dalle j'vous dis, que dalle ! T'entends, rien, le vide, le néant, l'antimatière, le trou noir (Momo, mets ton bâton de dynamite ailleurs que dans le fion du clebs !?), bref de la choucroute dégarnie, quoi !

Nous à la rédac, on comprend toujours pas.... Après tous les jeux merveilleux sortis sur Nec ces derniers temps, comment cela ce "fesse" que ce bidule (qui nous fait penser à l'ancêtre *Wonderboy*), soit affublé du sceau légendaire "Copyright 1990" en page de présentation? En lisant sur la boîte " Monster battle action game", j'me suis dit pas besoin de se creuser le ciboulot, voilà mon test qu'il est fait !

Une série de stages plus laids les uns que les autres (comparatif oblige, eu égard aux capacités de la bécane), des embryons monochromiquement colorés (ah que ouais !), des sprites à la MSX et une animation nulle à chier : tout ce petit lot vous attend au tournant. En fait, seul un gosse de six ans, peut-être - à la rigueur sept ans (mais mathématiquement cela semble peu probable) - pourrait se contenter d'une pareille merde.

A la baille !

Carte Naxat Soft pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx. **H.U.**

THE ADVENTURES OF BAYOU BILLY

Où l'échappé des bayous, candide mais voltairien, fait une fois de plus régner la loi et l'ordre.

La venue d'un soft Konami se présente toujours comme un événement attendu pour les heureux possesseurs de consoles Nes. Une fois de plus, cette fameuse société nous propose un jeu des plus prenants en nous proposant d'incarner le très célèbre Crocodile Dundee.

Pour vivre cette aventure, il n'ira pas à New York mais restera dans son bayou natal afin de retrouver sa gonzesse Annabelle (pas mal en plus la minette !) kidnappée par cette enflure de Gordon. Apparemment celui-ci n'a pas aimé que vous vous occupiez de ses louches affaires et comme à n'importe quel parrain qui se respecte, le rapt de votre dulcinée lui semble le moyen le meilleur de vous attirer jusqu'à son repaire. Evidemment, retrouver Annabelle relèvera de l'extrême difficulté... Le nombre de sicaires et de sbires que cet infâme personnage a stipendiés pour vous mettre la main dessus se révèle tout simplement ahurissant. Cela va du flingueur professionnel au joueur de base-ball en manque de batte (votre chef lui suffit apparemment, il faut le voir s'acharner sur votre noble visage...), en passant par le Ripper de service (le boucher du coin).

La famille elle-même participera activement aux hostilités puisque les héritiers Rocky et Rocco formeront l'ultime rempart destiné à contrecarrer les entreprises de Gordon. Et comme si tout ce petit monde ne suffisait pas, des alligators entraveront vos déplacements (c'est le moins que l'on puisse dire !) , des hélicoptères et autres appareils volants tenteront de vous stopper (tâche qu'ils mèneront trop souvent à bien - hélas !). En outre, une jeep vous permettra de rejoindre la ville la plus proche (mais ici encore les obstacles seront nombreux - Cessna transformé en bombardier, autre jeep etc.). En fait, trois types d'actions vous sont proposés : la première partie rélève du type *Double Dragon* (qui fit un véritable carton sur cette console). Vous pourrez y glaner de la nourriture afin de reprendre de l'énergie et d'employer les armes de vos adversaires (magnum, couteau, fouet, bâton...), tout ça plutôt bien réalisé (les sprites disparaissent quelque fois mais c'est bien la seule fois dans le jeu où cela se produit). La seconde étape adopte la forme d'une course-poursuite effrénée qui ne souffre aucun reproche. Et enfin, the last but not least, une séquence de type *Operation Wolf*, où vous pouvez, si vous possédez le "Zapper" Nintendo, tirer sur vos agresseurs en visant l'écran et alors là, quel pied ! (si vous n'avez pas de flingue, le joystick le plus classique fera parfaitement l'affaire). Et pas de problèmes pour la réalisation, les sprites sont énormes (jetez un œil - et le bon - sur l'hélico, entre deux fusillades...).

Konami montre une fois de plus sa parfaite maîtrise de la Nes avec des graphismes superbes et des musiques fantastiques - le tout génialement mis en scène... Un véritable must pour les dingues d'arcade/aventure !

Cartouche Konami pour la console Nes. **F.M.**

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●

GRAPHISMES : ●●●●

ANIMATION : ●●●●

SON : ●●●●●

PAPERBOY

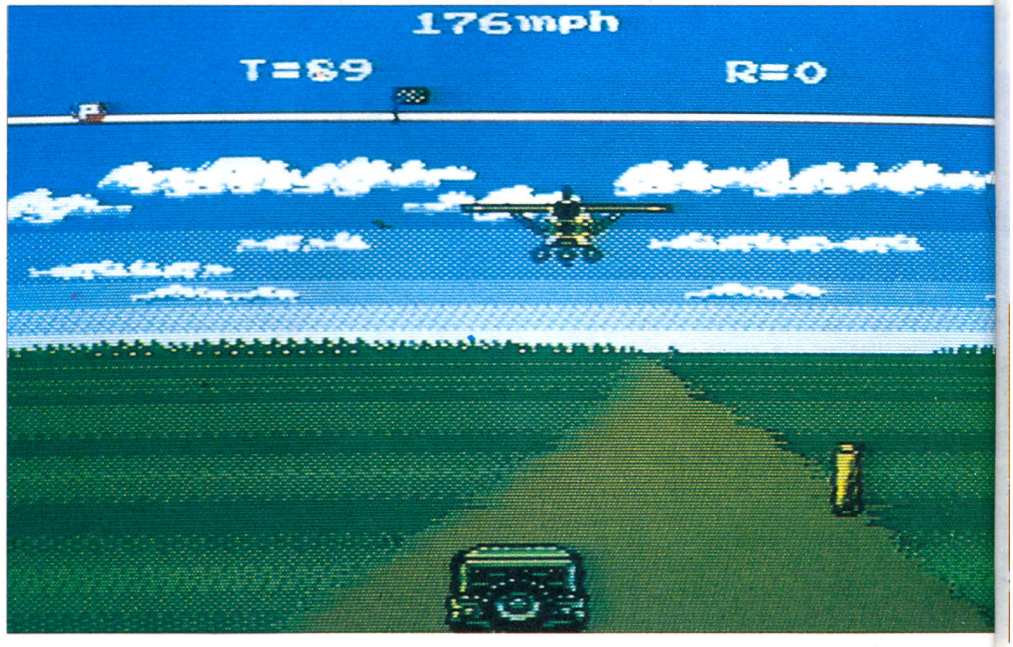
Voilà un soft vieux de sept ans, qui vient d'être adapté sur Lynx et sort enfin sur Nes en Europe...

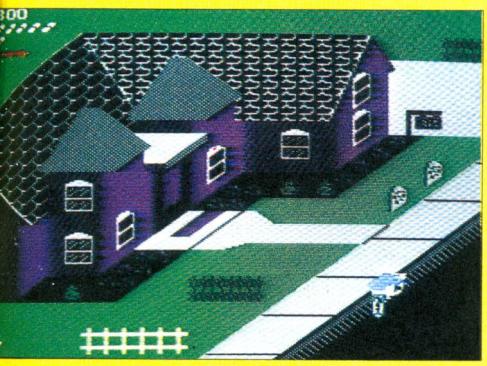
On ne peut pas dire que livrer des journaux à vélo soit une sinécure - bien au contraire. Quand on ne se fait pas renverser par un skateboarder fou, c'est une voiture qui vous emplâtre ou un client mécontent qui vient vous frapper sauvagement...

Les chiens évoluent évidemment en toute anarchie et vos mollets musclés se révèlent beaucoup trop tentants pour qu'ils puissent y résister.

Et comme si cela ne suffisait pas, les obstacles naturels sont également de la partie (arbres, haies...) Essayez après tout cela de balancer les journaux dans les bonnes boîtes aux lettres sans casser les carreaux !

Bonjour l'angoisse - surtout que les clients ne vous





donneront pas une seconde chance si vous échouez... Heureusement, quand vous atteignez la fin de la rue, un bonus stage vous permet de montrer votre dextérité et de gagner ainsi quelques points supplémentaires. Comme vous êtes un passionné de bicross et un acrobate de première bourre, cela ne devrait pas vous poser de problèmes n'est-ce pas ?

Adapté par Tengen pour Mindscape, ce soft ravira les fous de l'arcade. Il bénéficie en effet d'une réalisation parfaite et l'on retrouvera avec un plaisir non dissimulé le scrolling diagonal ultrasmooth de l'original ainsi que de superbes sons digitalisés (coups de klaxon des voitures, crissement de pneus etc.).

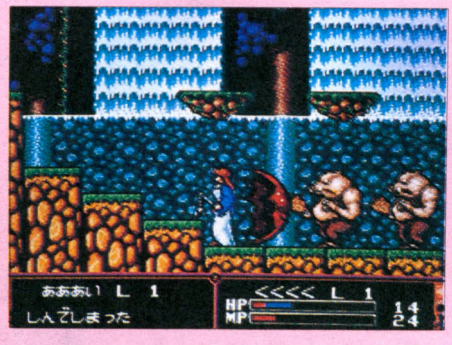
INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

Cartouche Tengen (distribuée par Mindscape) pour la console Nes.

F.M.

CADASH

"Ah, mes fidèles serviteurs, vous voilà enfin ! Un immense malheur s'est abattu sur moi et sur le royaume - autrefois si paisible... Ah, ma fille, l'héritière du trône, a été lâchement capturée et emmenée dans le château de ce démon, ce suppôt de Satan..." Stop ! n'en dites pas plus, on va vous la



ramener, votre donzelle aux seins aussi replets que ceux d'Olivia Brunaux ! Telle sera, à n'en pas douter, votre réaction - oh combien humaine et compréhensible - face à un scénario de ce genre (à la *Santa Barbara*).

Moi-même, qui pensais vous narrer tout l'historique, je n'ai pu me retenir d'abréger mes souffrances (je ne suis qu'un couard mais je ne m'en porte pas plus mal) en abordant le jeu illico (enfin si presto mais pas trop tard)... Tout commence par une classique déambulation dans les couloirs du castel, avec interrogatoire du peuple à l'appui -comme dans les *Y's* (mais en moins bien) - juste avant l'habituel passage d'arcade (eh ben oui). En somme, rien que d'honorable, mais le jeu en lui-même se révèle presque complètement naze... Car si l'on fait exception des graphismes recherchés, des bonnes animations et du fait que l'on peut jouer à deux simultanément, on réagit assez négativement face à des illustrations musicales indignes même de la Nintendo 8 bits (sans mentir) et devant des imperfections de jeu qui rendent l'envie de persévérer quasiment nulle - et Dieu sait combien de fois nous avons essayé (Momo aussi y sait).

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●

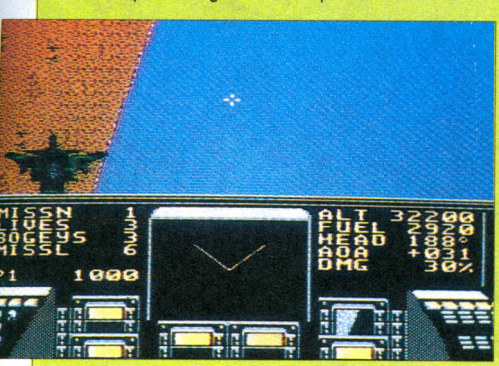
En conclusion et sans tourner autour du pot : pourquoi s'attarder sur du médiocre quand il y a beaucoup mieux ?

Carte Taito pour les consoles Core Grafx et Super Grafx.

H.U.

STEALTH A.T.F.

Premier simulateur de combat aérien sur Nintendo 8 bits et réalisé avec le plus grand soin par les programmeurs de la firme Activision, *Stealth A.T.F.* offre une quantité impressionnante de missions plus dangereuses et périlleuses les unes que les autres (vols de jour, de nuit - j'en passe et des météorologiques !).



L'entrée en matière se fait sans effort inutile : après une page de présentation sans fioritures superflues (irruption - ô combien sublime pour les amateurs de chasseurs de combat - d'un F-117 type A), apparaît un menu offrant au joueur la possibilité d'aller traîner ses commandes à deux, main dans la main (ces petits aviateurs et leurs blousons de cuir te font frissonner, hein Momonette !).

Quand vous avez effectué le choix du raid, on vous explique tout dans les moindres détails sur l'un des écrans de contrôle de votre superbazar, imperceptible aux radars (sauf ceux de Thomson C.S.F. - danke Frankreich ! Et chaque opération comporte divers objectifs - au sol ou en altitude).

Lors de votre première sortie, il faudra abattre quatre avions adverses (Momo, pas la face de rat qui t'a piqué ta copine Momonette !). Si l'on fait abstraction de l'aspect quelque peu rudimentaire de votre cockpit, vous disposerez tout de même d'un altimètre, d'un cadran avec l'assiette (ou horizon artificiel), d'une jauge de carburant ainsi que d'un état des munitions, le reste se révélant parfaitement guignolesque en regard d'un réel tableau de bord...

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●

Malgré cette pauvreté, les sensations obtenues ne sont pas à dédaigner, surtout sur la Nes. Enfin, pour chaque opération entamée puis réussie interviendra un compte-rendu (aucune autre mission ne peut démarrer avant que la précédente n'ait pris fin). L'animation aux prétentions vectorielles touche de si près la nullité qu'il faut passer charitablement dessus - indigne qu'elle est d'un simulateur ! Cependant, un certain effort a donc été fourni pour satisfaire un public de passionnés, qui ne tardera toutefois pas à montrer quelques signes de lassitude d'ici à la commercialisation de la Super Famicom en 1992.

Cartouche Nintendo pour la console Nes. S.A.

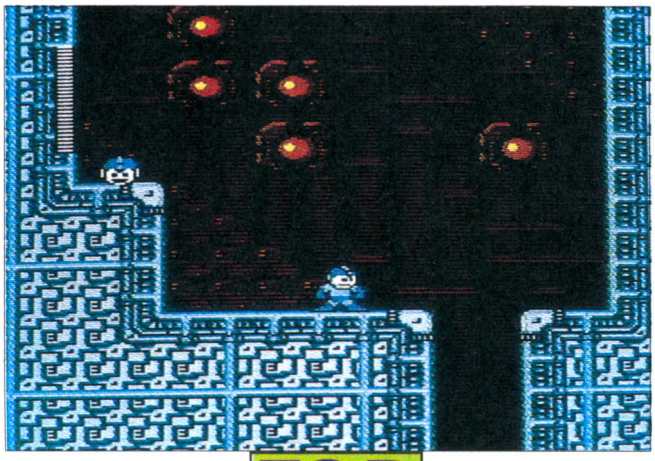
MEGAMAN 2

La valse des gigawatts pour un MegaMan au carré !

Mes mains tremblent, une goutte de sueur perle sur mon front et j'ai du mal à insérer la cartouche (l'impatience rend mes gestes imprécis...). J'appuie sur le bouton Power et là c'est la surprise : que dalle ! J'ai oublié de brancher le transformateur... Je connecte enfin la source d'énergie. Le bouton de mise en marche se trouve à nouveau sollicité...

Ouiiiiiiiiiii !!! c'est lui, il est de retour pour de nouvelles aventures ! *MegaMan*, le fabuleux héros de Capcom, va une fois de plus vous entraîner dans des tableaux diaboliques où la précision, l'intelligence et la dextérité constitueront les qualités nécessaires et indispensables à votre survie. Voyons donc ce qui fait revenir notre sympathique héros : Dr Wily a décidé (du jour au lendemain) de devenir la suprême puissance de l'univers (et hop, on prend les mêmes et on recommence...).

- Pas le premier, me direz-vous, d'autres mégalos ont essayé avant lui... Vrai, vous répondrai-je (car ma mère a pris grand soin de mon éducation) mais jamais un fou dangereux n'y aura mis autant de fureur et de moyens. Imagínez-vous en train de lutter contre huit robots ultrasophistiqués dissimulés dans leurs repaires, au fin fond de niveaux hyperdangereux. Ça vous la coupe, hein ? (Non, pas à vous mes demoiselles...) - Déjà que le premier *MegaMan* était pas évident alors là, ça doit vraiment être l'angoisse, vous écriez-vous tous en choeur. - Que nenni mes enfants : de nombreuses armes viendront compléter votre superbe armure quand vous détruirez un de ces robots à la noix. Tenez - au fait -, ils ont des petits noms assez marrants du genre Bubble Man, Clash Man, ou encore Flash Man (vous êtes comme moi, très bon public et c'est pour ça que vous vous fendez la gueule en frappant la neige du postérieur).



Vous pourrez arrêter le temps, installer des ascenseurs, lancer des boomerangs et plein d'autres choses encore.... Une fois les huit robots détruits, une castagne de fin du monde contre Dr Wily vous attend et là, ça risque vraiment d'être coton. Mais vous êtes des pros du joystick, mes enfants, et j'ai entièrement confiance en vous (ce n'est pas de la politesse : je n'ai pas encore réussi à sauver notre univers, alors il faut bien que quelqu'un le fasse...).

Signalons que les tableaux ont tous un rapport plus ou moins grand avec le nom des monstres d'acier (à moins que ça ne soit le contraire, allez savoir !), que vous vous promènerez librement dans les nuages, au-dessus de la lave, et au cœur d'engrenages biscornus...

- Et du point de vue de la réalisation, allez-vous me questionner, les yeux brillant d'une impatience mal contenue ? - Je ne dirai qu'un mot ou plutôt qu'un nom : Capcom - depuis toujours synonyme de qualité sur Nes et en matière d'arcade, tant dans la réalisation que pour ses scénarios... Capcom, pour beaucoup la meilleure société de jeux vidéo au monde : je suis entièrement d'accord avec eux !

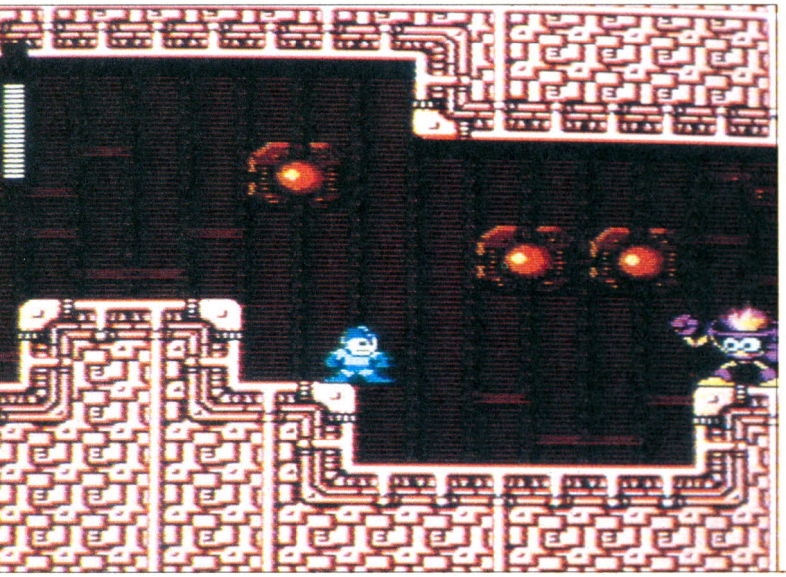
Doté de graphismes superbes, d'une animation irréprochable, de musiques démentes et d'un fantastique intérêt, *MegaMan 2* justifie pleinement à lui seul l'achat d'une console Nes (s'il y en a qui ne sont pas d'accord, qu'ils lèvent le doigt... Personne ? O.K. merci). NESmen, marchez la tête haute et le torse gonflé d'orgueil sur les traces d'un Giga Man !

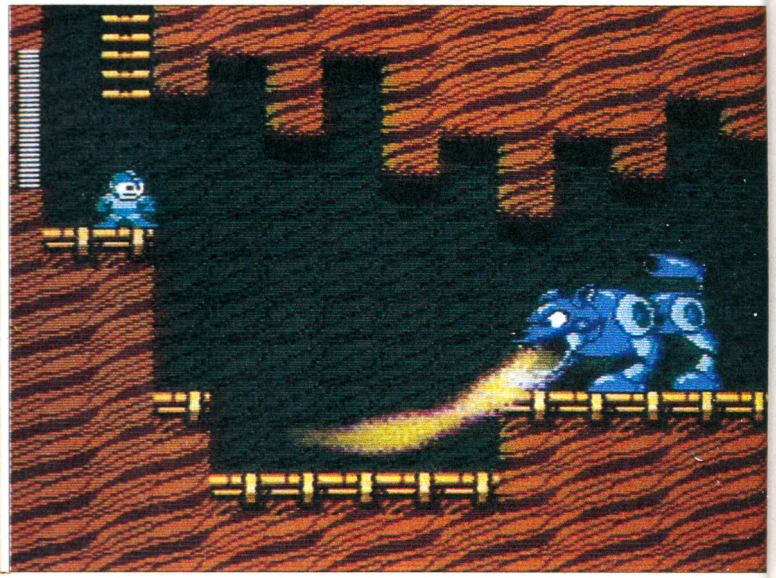
Cartouche Capcom pour la console Nes.

F.M.

TOP
MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●





GHOSTBUSTERS 2

Dans la série "je fais un film, tu fais le jeu", voici *Ghostbusters 2*, le retour de la revanche. Si vous avez vu la toile, vous vous souvenez sans doute des nombreuses embûches qui parsemaient l'équipée des fameux chasseurs de fantômes. New York subit une fois de plus une invasion d'ectoplasmes et vous ne serez pas de trop pour aider nos amis à débarrasser la Grande Pomme de toutes ces cochonneries.

Vous aurez d'abord à survivre dans des égouts où coule une véritable rivière de matière visqueuse et où les ennemis ne vous feront aucun cadeau. Heureusement pour vous, des pièges à fantômes vous permettront de capturer ces parasites et votre flingue enverra de véritables giclées de plasma exploser sur la tronche de ces malotrus. En récupérant vingt logos *Ghostbusters* vous gagnerez une vie - ce qui fait, on peut le dire, grand plaisir surtout que le jeu réclame efforts et concentration.

Vous emprunterez ensuite la Ghostmobile pour foncer au tribunal mais là encore des barricades et des émanations d'outre-tombe vous barreront la route, complètement défoncée par endroits et qui fera accomplir bien des ruades à votre véhicule (hue dada !). Pour aboutir ensuite à Central Park où là encore, la castagne constituera le seul recours. Vous aurez ainsi sept niveaux à parcourir pour atteindre enfin le musée où le portrait de Vigo (le Méchant...) vous lancera des défis (à vous le Gentil...).

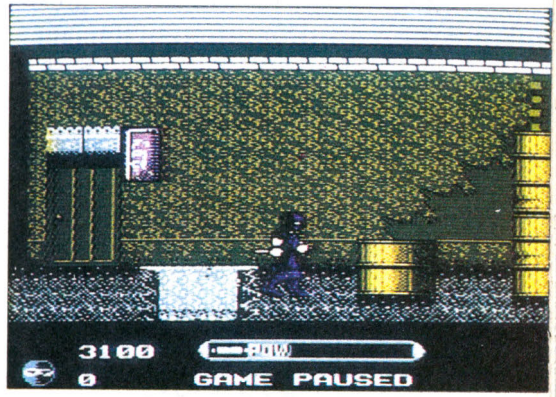
La musique d'introduction se révèle plutôt agréable (merci Ray Parker Jr !) et l'action difficile. En revanche, le jeu pèche par des graphismes simplets, à la limite du regardable et de plus les sprites se révèlent minuscules ! Un soft banal qui satisfera quand même les fans du film...

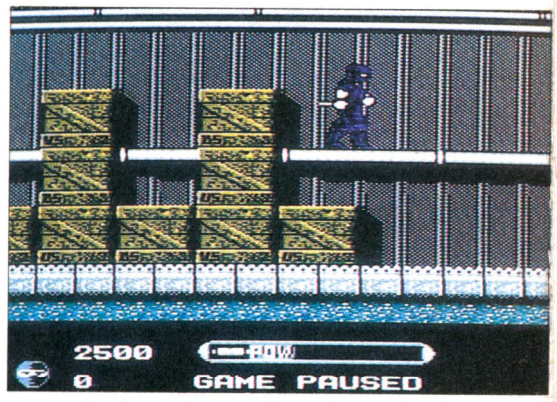
INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●
SON : ● ●●

Cartouche Activision pour la console Nes.

F.M.

WRATH OF THE BLACK MANTA



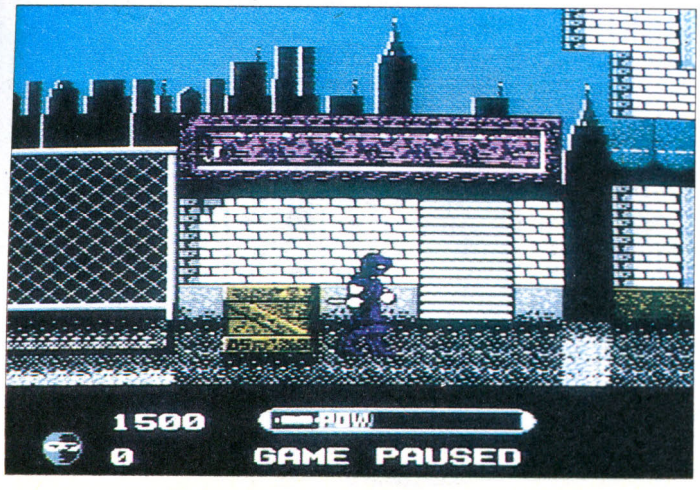


Ah, ces dealers : jamais ils ne nous laisseront tranquilles ! En plus de ça des terroristes viennent les aider... Il va encore falloir se battre mais cette fois-ci nous donnerons la parole à ces scélérats afin de remonter à la source de nos ennuis.

"Moi la Mante Noire, je m'en vais de ce pas pulvériser El Toro, le chef du DRAT (organisation criminelle spécialisée dans la drogue et le terrorisme). Je suis non seulement un maître du lancer de fléchettes et du maniement de l'épée courte mais encore un initié en l'art "Ninpo", qui me permet de disparaître, de paralyser mes adversaires et bien d'autres choses encore. Il me faudra pour cela débarrasser différentes zones de leurs chefs de gang. Je pourrai ainsi gagner des forces et mes armes se révèleront alors de plus en plus meurtrières."

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●
SON : ● ●●

Voilà en quelques délires mégalomaniaques l'intrigue de *Wrath of the Black Manta*, ressemblant fort à celle de *Shinobi* - mais à la réalisation assez différente. Vous pouvez, si vous ne les égorgez pas immédiatement, interroger vos agresseurs, qui vous fourniront alors de précieux renseignements. De plus, des parchemins et des otages libérés vous révéleront moult choses utiles sur la façon de combattre les malandrins de tout poil ainsi que sur l'emplacement de passages secrets (une foultitude).



La réalisation, soignée, et les sprites assez gros en regard des capacités de la machine vous plairont sûrement. Les caïds de la pègre occupent, eux, un espace énorme (parfois la moitié d'un écran !). Bruitages plutôt convenables mais musiques vraiment horripilantes : une cartouche à conseiller en définitive au ninja en herbe comme au défenseur de la veuve et de l'opprimé.

Cartouche Taito pour la console Nes. **F.M.**

GARGOYLE'S QUEST

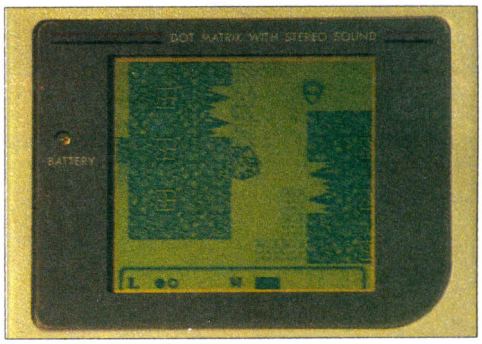
Gueule de gargouille et gueule de raie... Fireband fait un repas de têtes !

Quand Capcom s'attaque à une nouvelle machine, on est sûr d'obtenir des softs de qualité. Leurs jeux sur console Nes (*Ghost'n' Goblins*, *Bionic Commando*, *Megaman 1* et *2*...), sur la toute nouvelle et fabuleuse Super Famicom (le fantastique *Final Fight* et bientôt *Arthur's Quest*...) atteignent maintenant au niveau de références.

Eh bien, sur Game Boy, le même phénomène se produit. *Gargoyle's Quest* reprend un des personnages de *Ghost'n Goblins* et de *Ghouls'n' Ghost*. Cette sorte de petit diablotin qui vous fonçait dessus lorsque vous vous approchiez trop de lui et ne vous lâchait plus incarne ici le héros de cette aventure...

Fireband doit éliminer le roi Breager et découvrir la flamme magique afin de ramener la paix chez les goules. La façon dont il se déplace se révèle assez particulière : il peut voler mais surtout, grâce a ses griffes, il peut s'agripper aux parois. N'allez pas croire à une simplicité de mauvais aloi... Il faudra vous entraîner avant de pouvoir diriger notre héros !

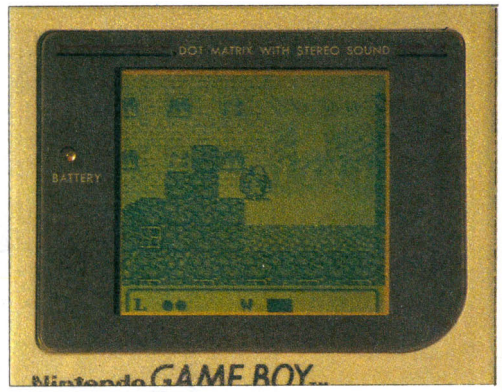
En appuyant rythmiquement sur le bouton A, il battra des ailes et vous pourrez alors vous accrocher aux murs de rencontre. Les armes supplémentaires (pas facile de trouver une autre définition...) figurent dans la partie et



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●

vous dialoguerez à bâtons rompus avec d'autres personnages pendant les phases d'aventure. Voilà qui différencie *Gargoyle's Quest* d'un *Ghost'n Goblins*, par exemple... Les causeries se font heureusement (pour une fois) en anglais (si ce n'est pas le cas, foncez chez votre revendeur et exigez une nouvelle version !).



N'hésitez pas à fouiller plusieurs fois une pièce et conservez bien les informations recueillies pendant les conversations. Du côté de la réalisation, ça touche à la perfection. Les graphismes très fouillés se révèlent superbes et on retrouve avec plaisir certains éléments des autres jeux Capcom (La ville en feu de *Ghouls'n' Ghosts*...). Les ennemis et les projectiles se détachent bien du fond, donc pas de problèmes de lisibilité. Musicalement, ça réjouit l'oreille interne : tout colle parfaitement à l'ambiance du jeu et vous donnera des fourmis dans les membres ! Les personnages, quant à eux, bénéficient d'une taille et d'une animation correctes (même s'ils sont un peu plus petits pendant les parlotes.)

Et voilà, le Game Boy possède dorénavant sa référence pour les jeux d'arcade/aventure et une fois de plus grâce au génie des concepteurs de chez Capcom. Donnez-la vous avec ce hit en attendant une de leurs prochaines merveilles...

Carte Capcom pour la console portable Game Boy. **F.M.**

FORTRESS OF FEAR

Acclaim est une société très appréciée outre-Atlantique pour les nombreux jeux qu'elle a produits sur console Nes. *Fortress of Fear* déroule, une fois n'est pas coutume, pour la console Game Boy...

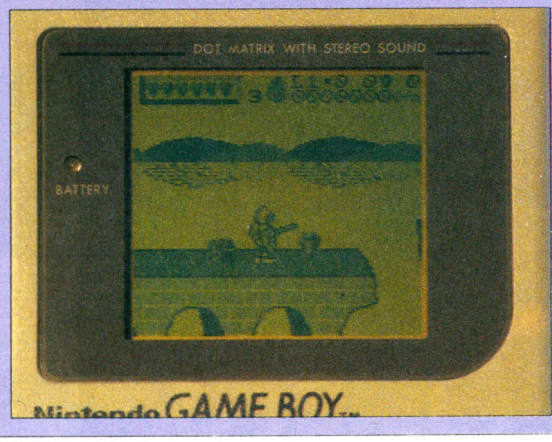
Intrigue : la princesse Elaine se retrouve emprisonnée dans une forteresse extrêmement bien gardée et vous devez évidemment la libérer (quelle originalité, mes gaillards !). Vous trouverez tout au long de votre chemin des armes supplétives et des potions régénératrices qui vous aideront grandement dans votre aventure. Malheureusement pour vous, toutes ces options reposent dans des coffres et il faudra conquérir leurs sésames de haute lutte. Combattre les serpents, les chauves-souris et autres créatures à gerber recta ne sera pas la seule chose à faire, la recherche du temps perdu (comme celle des diamants disséminés dans le château) et de ce que les disciples de Louis XVI appellent des clefs se révèlera très importante.

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

La réalisation de *Fortress of Fear* demeure des plus classiques, comme le scénario d'ailleurs... Les graphismes, plutôt dépouillés, certains sprites vraiment minuscules (bonjour la rétinette) et la musique stressante feront trembler vos poils pubiens sur leur base.

Cependant, la difficulté du jeu sauvera peut-être ce soft des oubliettes... Les monstres de fin de niveau arborent en effet une agressivité épileptique et sont très difficiles à éliminer, surtout lorsqu'on manque d'engins à castagner...

Carte Acclaim pour la console Game Boy. F.M.



GYNOUG

Noblesse rémige... Surtout quand on se castagne à tire-d'aile !

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

Si vous avez lu *Les ailes de la nuit* de Robert Silverberg, les hommes rémigés du temple de *Gynoug* ne vous étonneront guère. Toutefois, ceux-ci, bienveillants, veillent sur les humains avec une sollicitude pacificatrice...

Tout allait fort bien jusqu'au jour où une prophétie de mes deux se réalisa. Il était écrit que les démons créés par l'intermédiaire des machines reviendraient pour semer le Mal et la terreur dans ces mornes plaines où les homoncules contemplaient les cieux à défaut d'autre chose. A ce moment précis, les hommes au truc en plumes (j'en ai maire de mon zizi !), doués de pouvoirs surnaturels, intervinrent afin de sauver nos conéandertaliens.

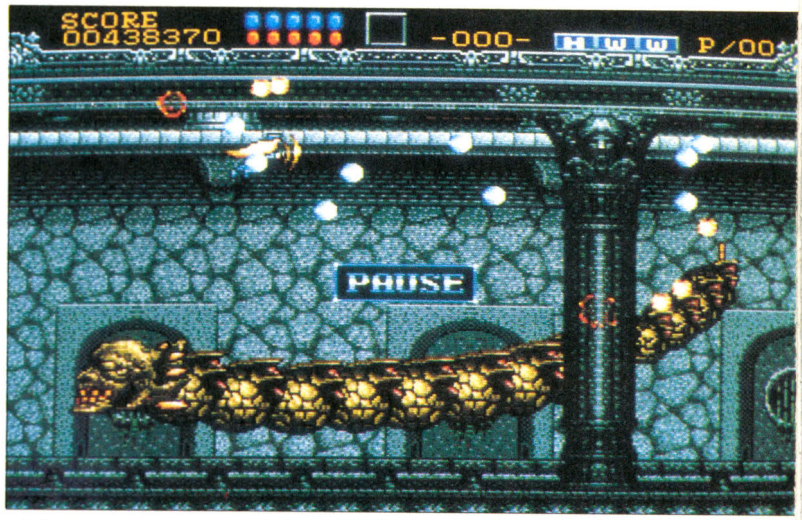
Surhomme élitaire pressenti par le panthéon des dieux suprêmes, vous incarnez le libérateur (faudrait pas voir à vous prendre pour la grande Zorah)... Au premier abord, si le titre tourne sensiblement au ridicule, les initiales NSC font en revanche littéralement exploser mon enthousiasme. Outre une histoire tordue traitée à la Spielberg par nos amis nippons en mal d'aventure, l'aspect extérieur du jeu se révèle plutôt trompeur.

Après avoir fait traduire la notice et survolé the story, quelle ne fut pas ma surprise de découvrir en allumant ma console qu'il ne s'agissait en fait que d'un vulgaire shoot'em up !

Erreur tragi-comique : je ne busillais pas devant la pénible et lancinante version d'un tacatac à tire-larigot, mais devant la huitième merveille consoleuse de la décennie...

Rythme obsessionnel compensatoire ou subliminale rêverie artificielle exigés par un manque profond de réalisation onirique au moyen de softs démentiels (ça y est, fais sauter la soupape de sécurité, connard !) ? Pas du tout : vraiment une pure merveille, que dis-je un chef-d'œuvre digne de l'antique. Les élucubrations d'antimoine !

Traité avec circonspection et un maximum de soin par des programmeurs qui connaissent la musique et en savent long sur les réelles capacités de la Mega Drive, ce bijou du point de vue des animations possède ce qu'il faut en fait d'arguments pour tirer des larmes d'alligator à plus d'un éditeur.



Alors disséquons, disséquons. Question animation, aucun soft jusqu'ici ne s'était révélé aussi novateur. A vrai dire, le jeu se déroule selon un scrolling horizontal - là rien de spécial - mais attention, il faut ajouter à ceci un plan supplémentaire en différentiel, ça devient intéressant... Puis viennent à leur tour quatre scrollings en parallaxe, bis, bis !

Et pour clore le tout avec magnificence, sur les deux plans différentiels apparaissent à certains moments des ondulations opposées, ce qui procure un effet de distorsion assez balaise. Bien sûr, tout cela sans compter les déplacements des malfaisants et des emmerdeurs cauchemardesques de fin... D'ailleurs les stages (rounds dans le jeu) sont divisés en deux parties et à la fin de chacun vous devrez affronter un mal fini ou une machine (bref une vache de bestiole) - marvellous !

Question défonce, on ne s'arrête pas là. Car bien qu'elle dispose d'un processeur sonore FM, rares sont les morceaux de qualité sur la console Mega Drive. Je dirai même que les bons musicos se comptent sur les roberts d'une belle gonzesse un tant soit peu mutante... Cette fois encore, NCS tranche sur le lard et la manière, et le plaisir que l'on peut prendre en écoutant les musiques du soft se révèle plus que flagrant : seuls les déjantés dégueus du ludique devraient faire la fine bouche.

Les décors (en l'occurrence les graphismes) flashent, d'une rare beauté, bien étudiés - ce qui a pour effet de procurer pour un minimum de couleurs utilisées un contraste saisissant entre les plans et les sprites en déplacement. Ça change nettement de ce qui dégueule actuellement sur le marché !

Cartouche NCS pour la console Mega Drive japonaise.

S.A.

TOP SECRET

Vous êtes tous partis en Irak ou quoi ? Tous nos correspondants de guerre seraient-ils morts là-bas ou boufferaient-ils les ovidés par la panse de brebis farcie à l'arme chimique ? Par les attributs du père Schoendorffer et le nez de Bruno Cremer, si vous ne hurlez pas plus souvent " être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger", on va déclarer la guerre sainte ! Fidèles d'entre les fidèles, jetez un regard sur ce qui vous attend à l'ouverture des Tops... Modestes pélerins, contentez-vous des feuilles de rose confites que sont toutes les pages de Micro News... Et c'est ainsi qu'Allah est grand !

AMIGA

RANX
(envoyé par Xavier Rochat)

Vous vous trouvez à Rome. Tout au début de l'action, redescendez dans le métro et avancez vers la droite. Butez d'un coup de pied dirigé vers le haut le p'tit gars en jaune qui se présente devant vous. Continuez vers la droite et en arrivant carrément sur le métro, cassez la caisse brune et ramassez les deux pièces détachées.

Puis allez à gauche et foutez un coup de poing au connard qui traîne. Retournez à la rame de métro et entrez-y. Mais voilà qu'un ninja vous attend à la sortie... Sautez par-dessus et empruntez l'escalier roulant pour monter. En haut, rebutez le mec en jaune et allez vous éléctrocuter au réverbère. Castagnez les deux parcmètres et shootez dans le bidon 3x. Aidez-vous de ce dernier pour grimper au mur. Faites éclater la caisse et saisissez-vous des grenades : balancez-en une sur le mec au fusil et redescendez. Avancez toujours et butez le parcmètre. Lançez une grenade de cet endroit en appuyant longuement sur le bouton. Avancez, puis tirez deux grenades entre les deux lutteurs de sumo.

Revenez-en au tout début du jeu et dirigez-vous vers l'hôtel - donnez de l'argent au garde, qui vous laissera entrer. Ne vous laissez pas leurrer et n'entrez pas mais continuez à droite et shootez sur le bidon jusqu'à ce qu'il soit au-dessous du mec armé d'un fusil. Exterminez tout sur votre passage et grimpez sur le bidon pour arriver au sommet du mur. Brisez les caisses et emparez-vous de ce qu'elles contiennent. Allez enfin acheter un billet d'avion et envolez-vous...

Vous êtes à New York. Achetez des fleurs (très important) et direction la droite. Butez le poulet et cassez les parcmètres. Poursuivez votre chemin, toujours vers la droite, jusqu'à l'hôtel. Payez le garde et entrez. Droit devant dans l'ascenseur jusqu'au deuxième étage. Première porte à gauche et entrez. Farcissez-vous le con à la mitraillette et causez avec l'autre mec, qui vous fournira une carte magnétique. Descendez au premier, dernière porte à droite et discutez avec la machine, donnez-lui la carte et entrez. A ce moment, sauvegardez et allez à droite, évitez les robots et passez par la porte qui se trouve tout au fond du couloir ; évitez les balles et jetez-vous dans l'ascenseur. Une fois en haut, tournez à gauche en vous gardant des cybernoïdes. Arrivé au bout, droit chez le président. Parlez au secrétaire tout en le menaçant.

Il désamorce la bombe ! Donnez-lui le médicament et ressortez de l'hôtel... Allez ensuite à gauche jusqu'au subway et pénétrez-y. Remontez de l'autre côté et direction la droite jusqu'à la porte gardée par un automate (à droite...) ; filez-lui un coup de poing et entrez. Menacez le gars : il vous donnera une autre carte magnétique. Propulsez-vous jusqu'à l'aéroport et prenez un ticket pour la capitale de l'Italie.

Vous êtes de retour à Rome. Encore direction le métro. Une fois en haut, retournez à l'endroit où vous avez buté un des lutteurs de sumo. Enfichez la carte dans l'automate et entrez. Là, un type vous donnera une carte magnétique. Faites-en un macchab et foutez-le camp. Rendez-vous à l'hôtel Red Star - troisième étage, dernière porte à droite : vous y trouverez le père de votre bonne amie. Montrez-lui la carte et entrez, puis menacez-le, il vous tendra une autre de ces maudites cartes. Ressortez et allez jusqu'à la porte située tout à gauche. Là se morfond votre dulcinée, exhibez-lui la carte (et pas autre chose), entrez. Tendez-lui les fleurs avec tout l'amour dont est capable Ranx... Surprise et vous avez gagné !

ROBOCOP
(Idem)

TRUC

Dès que vous commencez à jouer, pressez **ENTER**, tapez "best kept secret" et vous obtiendrez des vies infinies...

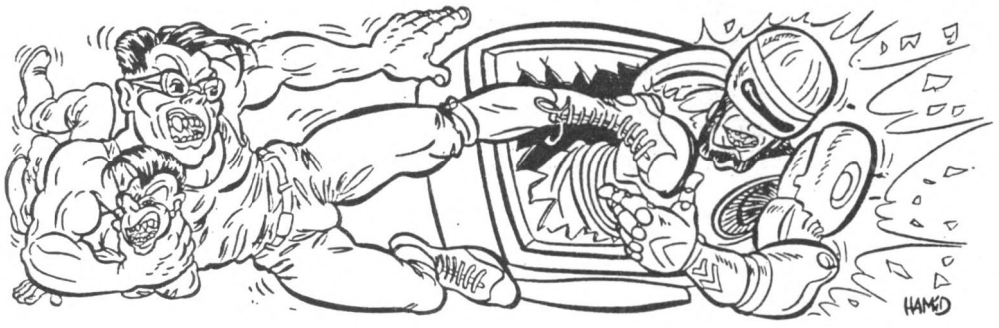
PRINCE OF PERSIA
(envoyé par Olivier Aubin)

◊ **Truc** : pendant le combat, dès que votre adversaire lève le bras, portez-lui un coup.

◊ Apppuyez sur le **Shift** et sur **L** dès le premier niveau. Vous pourrez faire ainsi votre petit bonhomme de chemin jusqu'au level 4.

◊ Marchez sur la dalle qui se trouve à droite, la grille de gauche s'ouvrira.. Ensuite, allez tout droit, opérez une pression sur la dalle située complètement à gauche, vers le bas. La grille s'ouvre, entrez !

Marchez sur la dalle, une porte va s'ouvrir : si vous faites bien attention, vous distinguerez une dalle qui se détache des autres - sautez par-dessus et foncez. Passez ensuite sous la grille sans vous arrêter. Revenez sur vos pas (il faut que vous fassiez tomber les dalles mobiles). Dirigez-vous vers les deux salles précédentes et descendez (la grille



doit être ouverte), avancez, marchez sur la dalle et prenez la potion.

Immédiatement, vous allez déboucher sur une salle où se trouvent une mâchoire de fer et un garde. Placez vous à ras-bord de cette mâchoire et sautez. Pour mener à bien le combat, référez-vous au truc que je vous ai indiqué. Une fois rendu en haut, dirigez-vous toujours vers la droite. et dans la pièce suivante, faites attention aux lames qui sortent du sol, puis un petit combat...

Toujours vers la droite, ingurgitez une potion. Grimpez ensuite et encore tout droit, mettez-vous devant la mâchoire et sautez sur la dalle, puis revenez sur vos pas. Surprise !!! Il y a une porte, prenez votre élan et sautez... Damned ! De l'autre côté, vous tombez sur votre double, qui va passer la porte. Dirigez-vous vers la gauche : la porte est ouverte.

LEVEL 5

Marchez sur la dalle qui se trouve à votre gauche. La grille s'ouvre, allez-y ! Grimpez sur la plate-forme et frappez le garde ou alors faites-le tomber dans le trou. En haut à droite et montez. Vous allez vous retrouver devant un énorme trou. Descendez avec précaution et là, en bas, buvez la potion. Encore un garde, castagnez-le à mort sans le faire tomber - sinon il vous bloquerait le passage.

marchez ensuite la dalle : la grille s'ouvrira et encore un combat en perspective. Encore à gauche, emparez-vous de la potion mais ne descendez pas : bondissez par-dessus le trou. Allez tout droit et, ho ! n'oubliez pas de marcher sur la dalle... Ouf, le tableau suivant !

LEVEL 6

Marchez sur la dalle de droite et la porte s'ouvre. Dans l'autre salle, opérez une pression sur la dalle - attention aux lames ! Sautez par-dessus en deux fois ou appliquez les instructions du manuel. Marchez ensuite sur la dalle et bondissez par-dessus le vide. La porte est ouverte, le plus normalement du monde... Vous tombez sur un gros porc muni d'une épée, gaffe car il n'est pas facile à battre et faites surtout attention à ne pas chuter dans le trou. Si vous faites tomber les dalles mobiles, la grille s'ouvrira. Dirigez-vous vers la gauche. Ça alors, vous vous retrouvez encore en face de votre double. Appuyez sur la dalle et la grille s'ouvrira, béante, devant vous.

LEVEL 7

Vous êtes en chute libre, rattrapez-vous au bord et sautez de l'autre côté (en vous rattrapant encore au bord). Abattez le garde ou projetez-le sur la mâchoire de fer : vous verrez, c'est très amusant ! Dans l'autre salle qui vient juste après, ne faites pas tomber les dalles - sinon kaputt, c'est fini... Continuez, vous aboutissez à un cul-de-sac. Sautez, vous vous rendrez compte que le plafond n'est pas stable ; secouez les dalles, elles tomberont sur vous, qui vous retrouverez complètement en dessous. Passez la mâchoire et ensuite frappez le garde.

Vous pouvez vous emparer de la potion dans le tableau suivant : laissez-vous tomber, puis marchez sur la dalle, la grille s'ouvre. En calculant bien vous parviendrez à atteindre l'autre grille (attention, une dalle la ferme). Après, descendez une fois, puis une autre fois an vous accrochant au bord. Avancez-vous, placez-vous l'avant-dernière dalle puis sautez et ressautez. Dans l'autre salle, appliquez la méthode de l'oiseau ou alors bondissez par-dessus. Puis tout droit et montez, montez, montez ; combattez le mec de faction et poursuivez tout sans marquer le moindre temps d'arrêt. Passez l'obstacle des deux mâchoires (bonne chance !). Allez tout droit, ouvrez la porte et faites attention : il existe une dalle pour refermer la dalle ! Maintenant toujours à gauche. Prenez la potion, taratsointsoin, tel Superman vous bondissez dans le vide - mais oui, allez-y ! Super, non ? Marchez sur la dalle de gauche, puis sur celle de droite, et voilà.

LEVEL 8

Grimpez sur la plate-forme, ne vous arrêtez pas et combattez le garde. Appuyez sur la dalle et sautez vite de l'autre côté. Emparez-vous de la potion, marchez sur la dalle et descendez. Passez les mâchoires, ensuite les lames et toujours à droite, encore des lames puis un combat : continuez. Des lames encore et vous aboutirez devant un trou ; sautez de l'autre côté, grimpez en vitesse. Sautez de l'autre côté, montez et prenez la potion. Redescendez et dirigez-vous vers la gauche, puis un garde me tue, alors débrouillez-vous pour le reste...

PC

PRINCE OF PERSIA
(Trucs envoyés par Christophe Bulla)

◊ Quand vous sauvez une partie, le jeu génère un fichier de huit octets : **PRINCE.SAV**

◊ Il faut faudra modifier trois octets très importants. Vous pouvez le faire avec l'option **EDIT** de *PC Tools*, mais surtout pas avec **EDLIN** ni avec un traitement de texte. La structure de **PRINCE.SAV**, octet par octet, se présente comme la suivante...

- **Premier octet** : le nombre de minutes qui restent. Vous le remplacez sans problème par un code ASCII différent, sa valeur fournissant le nombre de minutes restantes.

- **Cinquième octet** : le numéro du niveau auquel vous avez enregistré votre partie et donc auquel vous le reprendrez. Les plus intéressants sont le 13 et le 14. Au 13, vous vous battez contre le VIZIR (très, très, très balaise) et au 14, c'est la princesse. Introduisez donc dans cet octet le numéro du niveau choisi.

- **Septième octet** : le nombre de points de vie qu'il vous reste. Même système, vous y mettez l'octet qui correspond au nombre de petits triangles rouges choisis (20 suffisent largement).

Après avoir modifié votre fichier **PRINCE.SAV**, assurez-vous bien qu'il fait toujours huit octets. Lancez le jeu et tapez **CItr + L** pour activer votre partie - et le tour est joué !

(Les octets 2, 3, 4, 6 et 8 de **PRINCE SAV**. ne sont guère importants - ne les modifiez pas.)

DRAGONSTRIKE
(envoyé par Lionel Armand)

Sachez tout d'abord que le meilleur moyen de réussir brillamment les dernières épreuves et donc de terminer le jeu réclame de passer beaucoup de temps dans les missions faciles. Je m'explique : chaque fois que vous montez de niveau dans l'Ordre des Chevaliers, vous gagnez **1D10** points de vie, ce qui signifie que votre total maximum a été majoré d'une valeur comprise entre 1 et 10. Au vu du nombre de missions, il est bien sûr très intéressant de s'arranger pour que ce total soit le plus grand possible. Je recommande donc de recommencer les parties faciles autant de fois qu'il le faut, pour obtenir au moins 7 points par mission.

Cette procédure, qui peut malheureusement se révéler assez lassante, se justifiera toutefois particulièrement lorsque vous serez arrivé au plus haut niveau dans l'ordre des **Knights of The Crown**.

LA LANCE

Il convient de la régler dès le départ et de n'y toucher pratiquement plus après. En effet, il est peu pratique de lâcher toutes les commandes en plein combat aérien : difficile alors de se défendre. L'ennemi passe alors à toute vitesse devant vous et peut vous avoir sans problème dans le collimateur. Vous obtiendrez une position ad hoc en appuyant sur la touche **H,** puis quatre ou cinq fois sur la touche **G**.

POURSUIVRE UN DRAGON

Cette action n'est conseillée qu'en combat singulier. Dans les cas contraire ou face à un ennemi qui tourne beaucoup mieux, cela

relève carrément du suicide.

Il faut tourner dans le même sens que l'ennemi en pensant à ralentir dans les virages secs, pour réaccélérer ensuite. On utilise cette tactique, soit quand la lance se révèle la seule arme efficace, soit quand on ne peut attaquer de face. En ce qui concerne la lance, il faut accélérer un tout petit peu quand l'ennemi passe juste devant. Avec une position bien réglée et un timing bien dosé, ça marche comme un seul homme...

SNOW BLIND

Attaquez de face ou de dos et utilisez le souffle 1. Une tactique efficace consiste à attaquer de dos : il faut foncer sur le premier en tirant "quand les pixels commencent à être gros". Ensuite, il convient de ralentir au maximum, le temps de reprendre son souffle. Il suffit de refoncer et de se retirer au bon moment.

OCCUPATIONAL HAZARD

Allez tout droit à fond. Achevez le premier directement avec le souffle 1. Attaquez les deux autres de face, en tirant d'assez loin si vous le pouvez. Attention ! Il est dangereux de tournoyer autour des Wyverns ou de les laisser passer juste à côté. Il se révèle bien plus sage d'accélérer en piquant ou en montant : ils ne pourront pas vous suivre.

SUDDEN DEATH

Il n'y a pas de dragons à tuer. Voici le chemin à suivre : allez tout droit puis à droite deux fois ; ensuite à gauche, tout droit et à droite. Là, sortez des montagnes. Il faut après piquer et toucher le petit bâtiment arborant un drapeau avec le premier souffle.

SWORD OUEST

Sacrifiez la pommade et réglez le deuxième souffle sur la barre d'espace (pour ceux qui jouent au clavier). Les bateaux n'y adoptent pas une taille trop importante, il suffit de ne pas les frôler de trop près... Suivez la flèche et dès que vous distinguez le premier dragon, laissez-le tirer, esquivez et piquez vers la mer. Attention ! Pensez à le surveiller au moyen de la vue arrière (F3). Stabilisez-vous à basse altitude et laissez-vous suivre à une distance raisonnable. Aussitôt qu'il a tiré, foncez dessus et utilisez le second souffle (attendez d'être tout près, il ne se déplace pas beaucoup). Vous verrez avec satisfaction le dragon se crasher lamentablement. Et si ça ne marche pas, c'est que vous vous trouviez trop haut. Ensuite, reprenez de l'altitude et survolez les cimes de la montagne. Une fois là-haut, maintenez-vous à faible distance des sommets. Pour se faire les trois dragons qui ramènent leur haleine pestilentielle, il suffit d'esquiver leur souffle justement et d'utiliser votre second. Facile !

RED SKY AT MORNING

Quand vous tuez un monstre, tournez-vous vite pour ne pas être touché par l'explosion. Le but : détruire les deux bateaux. Ne vous en approchez pas trop près et tirez de loin. Utilisez le premier souffle et n'avancez que lorsque votre force respiratoire est au maximum. Il faut toucher quelques bateaux plusieurs fois.

PINCUSHION

Mettez les gaz à fond, prenez de l'altitude et piquez quand le dragon dit : "Land I'm hungry !" en vous alignant sur la tente. Utilisez le radar pour vous diriger comme il se doit (dans cette mission, la flèche se révèle trompeuse). recommencez ainsi pour chaque bombardement... Attention ! Il peut se révéler malheureusement qu'un souffle ne suffise pas à détruire un camp. Evitez soigneusement le monstre globuleux et ne le tuez pas : le camp suivant comprendrait une créature de cauchemar de plus...

ROSE QUEST

Sacrifiez tout d'abord les trois pommades. Si ce n'est déjà fait, réglez le second souffle sur la barre d'espace (toujours pour les joueurs au clavier). C'est lui que vous aurez à utiliser le plus.

Commencez par le dragon de gauche et attaquez ensuite celui qui se trouve dans la direction du château. Si vous le ratez, suivez-le en tournant. Attention, ne suivez qu'un dragon à la fois. Et si on vous pourchasse, utilisez toujours la vue arrière, afin d'éviter les tirs. Une fois ceux-ci esquivés, il faudra virer à 180° et foncer sur vos adversaires.

Quand vous avez tué les trois dragons, vous verrez s'afficher à l'écran : "HIGHLORD APPROACHES !" Vous devrez toucher trois fois ce dragon pour le tuer.

THE FRAY

Shield of Crown

Vos souffles ne servent à rien contre ces dragons bleus. Essayez de mordre, griffer ou d'attaquer avec la lance. Essayez de vous faire suivre par un seul dragon. Un mort.

Blade Knight

Utilisez le premier souffle et ne vous approchez que quand ils ont tiré. Adoptez une technique de groupe et n'oubliez pas F3. Après en avoir tué un, grimpez vite. Trois morts.

Novice of Roses

Mêmes remarques. Le souffle 2 se révèle également assez efficace.

THE ROUT

Lord of Shields

Vous chevauchez désormais un nouveau dragon : Adamant. Ses souffles ne sont cependant pas plus efficaces face aux dragons bleus. Employez la même tactique que dans la mission précédente. Il est cependant difficile de se faire suivre... Deux morts.

Knight Clerist

Foncez à tout berzingue sur le dernier et visez juste quand il tourne devant vous. Si vous le touchez, ralentissez jusqu'au moment où vous retrouverez votre souffle. Pas de pitié : tuez-les tous - Dieu (?) reconnaîtra les siens !

Knight of Tears

Idem. Le souffle 2 tue du premier coup, le souffle 1 également - mais il est moins pratique pour l'accomplissement de cette mission...

BLOOD OF THE MOUNTAIN

Lord of Crown

Toujours des dragons bleus. Tactique de groupe. Souffles inutiles. Deux morts.

Abbot of Swords

Rien à signaler.

Knight of Mind
Le second souffle ne tue pas souvent du premier coup. Laissez-les tirer et foncez tout au milieu avec le souffle 2. (Attention de ne pas vous faire mordre ou griffer.) Que pas un seul des cinq n'en réchappe !

HOMECOMING

Master Warrior
Facile ! Ils sont très lents. Laissez-les tirer, puis défoncez-les à l'aide du souffle 1. Attention ! Si vous échouez et ratez, sauvez-vous et employez F3 car leurs tirs font des ravages. Ils doivent tous être massacrés.

Abbott of Swords & Knight of Heart
Idem.

CAVALRY

Master Warrior
Vos amis vont vous aider à combattre contre des dragons rouges. Technique de groupe. Le souffle les blesse mais les tue rarement sur le coup. La lance en revanche les achève directement. Trois morts.

Elder of Swords
Le souffle 1 va se révéler efficace. faites une esquive sur la droite en évitant soigneusement les souffles. Evitez comme toujours de trop vous approcher des groupes qui "tournent". Gaffe encore ! certains dragons attendent votre approche pour tirer. La plus grande prudence est donc recommandée...

Knight of Roses
Le souffle 2 ne les tue pas directement, à l'inverse du souffle 1. Trois morts.

MAELSTROM

Lord Warrior
Pour votre dernière mission, vous combattez - aidé de vos amis - contre des dragons rouges. Même tactique que plus haut. Et ne volez surtout pas trop bas. Restez à chaque fois à bonne distance du groupe de rencontre et attendez qu'il déclenche ses tirs. Foncez ensuite dans le tas et vérifiez bien qu'un dragon vous suit. Utilisez alors la tactique du un contre un, mais évitez cette approche quand le groupe comporte plus d'amis que d'ennemis. Cinq morts.

Master of Swords
Vous allez chevaucher un nouveau dragon : Ulaina. Tactique de groupe. Cinq morts.

Knight of Roses
Le souffle 2 va se révéler pratique. Quand ils sont nombreux à vous suivre, laissez-les tirer, foncez sur eux et "déposez" votre second souffle au moment où vous en êtes assez près. Il y en a presque toujours un qui fonce dedans. Cinq morts.

VINGAARD RUN

Master of Swords
Souffle 1. Six dragons bleus. Mission un peu équivalente à "The Rout" avec des dragons plus agressifs. Il n'est pas évident de suivre de près un dragon sorti du rang.

Keeper of Roses
Les deux souffles fonctionnent parfaitement. Je vous conseille cependant le second.

DARGAARD DECEPTION

Combattre contre les dragons verts relève de la gageure ! Tout d'abord, foncez sur le premier et tuez-le au moyen du souffle 1. Virez ensuite à 180° - à fond bien sûr - en prenant de l'altitude : c'est un piège... Voici comment je m'en sors le mieux : je me mets à fuir loin devant, puis je fais volte-face pour les affronter. Je vole assez lentement (entre le tiers et le quart de ma vitesse maximum), en attendant qu'ils aient "tiré". Quand cela se produit, je fonce et j'emploie le souffle 1 de préférence. Un conseil : Approchez-vous toujours à fond mais jamais de trop près. Cinq ou six morts.

SIEGE OF KALAMAN

Master of Roses
Dolce fait place à Thew.
Le but de la mission consiste à massacrer dix Draconians. Voir la mission "Red Sky at Morning".

BLACK DEATH

Archknight
Dragons noirs. Alignez-vous sur le radar en allant à fond et restez à basse altitude. Utilisez le souffle 2. Les quatre premiers meurent du premier coup... Ils ont tendance à tourner à gauche quand on déboule de face sur eux. Pensez donc à vous décaler un peu ! Les quelques autres se révèlent un peu plus coriaces, mais pas vraiment dangereux. Pas de quartier !

Lord Clerist
Dernière mission. Si vous restez à basse altitude, cette dernière se fera les doigts dans le nez : touchez-les un à un avec votre second souffle, ils iront tous s'écraser.

SULFUR STRAIGHTS

Une des missions les plus difficiles du jeu... Vos souffles vont se révéler sans effet. Le Death Dragon, extrêmement rapide, va être difficile à tuer : touchez-le deux fois avec la lance. Il faut donc lui emboîter le pas et accélérer quand il tourne devant vous. Il vaut mieux au préalable avoir pratiqué un certain entraînement à la lance pendant les barouds faciles avant d'essayer d'aborder ce tableau.

WILD ESTWILDE

Vous combattez des dragons rouges,

SOLUTIONS

1- Faux. Les **hexsiders** sont des robots hexagonaux, modulables à volonté. (Micro News n° 44, page 66.)

2- Faux. La version 11 de l'*Autocad* est une **table à dessin** ultraperfectionnée. Il ne faudrait pas prendre notre ami Jolivalt pour un imbécile. (Micro News n° 44, page 11.)

3- Faux. Ces empêcheurs de tourner en rond portent le nom encore plus horrible de **Barrax** ! (Micro News n° 43, page 81.)

4- Vrai. Même que ce fut un véritable cauchemar. (Micro News n° 38, pages 88 à 93.)

5- Vrai. Un véritable casse-tête pour Jérôme Lange... (Micro News n° 44, page 43.)

6- Faux. Vraiment n'importe quoi... Sauf pour les bonapartistes ! (Micro News n° 45, pages 82 à 84.)

7- Faux. Rendons son nom à ce malheureux : **Adrian Parr**, tout bonnement, anglo-saxon bon teint... (Micro News n° 35, page 6.)

8- Vrai. Que fait donc la police ? (N°44, page 15.)

épaulé de vos amis. Le souffle 2 est efficace. Cinq morts.

BATTLE OF GODSHOME

A nouveau des dragons rouges, mais vous vous retrouvez seul cette fois. Super hard ! Le souffle 1 se révèle sans effet et les dragons ne tirent pas si vous n'êtes pas suffisamment proche. Pas évident donc de s'approcher. Le mieux consiste à foncer dès le départ en prenant de l'altitude, afin de slalomer entre les montagnes. Vous aurez de bonnes chances qu'ils ne vous suivent pas tous. Il suffit ensuite de se faire un peu rattraper et d'agir de son mieux ? Pas vraiment évident non plus, parce qu'ils ne se laissent pas tourner autour sans rien faire. Abattez-en trois sur quatre.

NERAKA FAILS

Combat à nouveau avec des amis contre des dragons rouges. A certains endroits, comme si c'était pas assez dur comme ça, on vous crible de flèches. Enfin, si vous avez été économes en matière de pommades, ça devrait aller. Parce que pour en être arrivé là vous devez en avoir vu d'autres !

Il faudra avoir sept cadavres de plus sur la conscience pour gagner et accéder au titre suprême des trois Ordres de la Chevalerie.

DIE HARD
(envoyé par Jérôme Campuzan)

DEPART

◊ Infirmerie : empruntez le porte? Combattez le terroriste à mains nues et empruntez le briquet.

◊ Tournez sur votre droite et passez par la porte du fond.

◊ Prenez la première porte à droite pour rechercher le terroriste et le tuer. Emparez-vous de la corde puis revenez dans le couloir.

◊ Pivotez sur votre droite et avancez. Dans le mur de gauche se trouve une grille. Armez votre revolver et dirigez-vous vers cette grille.

◊ Tuez le terroriste (prenez la clef et l'arme).

◊ Repassez par la grille. Pivotez sur votre gauche et passez par la porte du fond (combattez le terroriste à mains nues ou effrayez-le avec votre revolver - il n'a en sa possession que des cigarettes qui diminuent votre énergie).

◊ Prenez la porte du fond, puis empruntez celle qui se trouve sur votre droite, puis celle de gauche. Abattez le terroriste au revolver et attendez qu'il ait fini de tirer et de combattez à mains nues (emparez-vous de nourriture et de balles si vous détenez un pistolet).

◊ Passez le code sur le tableau mural (il permet d'ouvrir les portes à clignotant rouge donnant sur les escaliers).

◊ Revenez dans le couloir et prenez la porte qui se trouve en face de vous, puis celle de droite et celle de gauche. Trouvez et tuez le terroriste à l'aide de votre arme ou à pleines mains.

◊ Direction le couloir. Tournez sur votre droite (n'empruntez pas le couloir qui se trouve sur votre gauche et passez par la porte du fond).

◊ Tournez à gauche, puis tout droit. Terroriste : rien d'intéressant, livrez-lui un combat ou faites-lui peur...

◊ Tout droit (direction l'escalier).

◊ Dans le couloir où se trouve l'escalier (porte au clignotant rouge), caracole (!) une autre crapule, tuez-le à la main ou au revolver. Il ne porte rien de particulièrement intéressant sur lui.

◊ Poursuivez tout droit (ne passez pas par l'escalier tout de suite) jusqu'au bout de l'immeuble. Empruntez ensuite la seule porte qui se trouve à gauche, puis tourner à droite : infirmerie.

◊ Utilisez la pharmacie (2 fois), puis faites le chemin inverse et zou ! par l'escalier...

ROOF 1

◊ Traversez la piste qui se dirigée vers le bâtiment situé au fond à droite.

◊ Armes votre pistolet et empruntez la porte (escalier).

ROOF 2

◊ Tuez le terroriste (prenez le pistolet et les munitions). Agissez vite. Suivez le bâtiment sur votre droite : le terroriste tire à la mitraillette. Approchez-vous de lui et balancez-lui la sauce (prenez l'Uzi). Evitez surtout les balles, en allant de gauche à droite tout en avançant.

◊ Continuez à longer le bâtiment et empruntez la porte.

◊ Vous vous retrouvez dans le vestibule (armez votre Uzi, tirez plus rapidement). Dirigez-vous alors vers l'issue qui se trouve au fond à gauche. Un terroriste sur votre droite. Abattez-le et saisissez-vous de son Uzi si vous détenez des munitions.

◊ Pivotez sur votre droite. Approchez-vous du terroriste en évitant les balles puis balancez votre purée. (Emparez-vous des explosifs.)

◊ Direction le ventilateur (aération de l'immeuble). Tirez quatre fois dessus. Attention, ne demeurez pas trop près à cause des débris.

◊ Allez carrément sur le ventilateur. Armez votre mitraillette ou votre revolver. Un terroriste : approchez-vous et tuez-le. Prenez les munitions et le pistolet.

◊ Empruntez la porte située à l'extrême gauche.

◊ Revenez et passez par la porte située à l'extrême droite (escalier).

33EME ETAGE

◊ Tournez sur la droite et franchissez la première porte à droite : infirmerie. Utilisez la pharmacie.

◊ Revenez dans le couloir, tournez à droite et empruntez la porte du fond.

◊ Terroriste : tuez-le au revolver (prenez le détonateur).

◊ Méfiez-vous de la porte marron. Empruntez la porte de gauche puis celle de droite. Terroriste : canardez-le une bonne fois pour toutes avec l'Uzi (piquez-la lui) ; jetez ensuite le corps par la fenêtre : "**Drop Body**". Les flics ramènent leur fraise...

◊ Pivotez sur votre gauche et empruntez la porte de droite.

◊ Dirigez-vous vers l'ascenseur et déposez-y une bombe. Cela empêchera les crapules de s'en servir, passez ensuite par la porte de droite, puis par celle du fond. Armez votre Uzi.

◊ Entrez par l'issue de gauche (salle des ordinateurs). Deux terroristes : il faut agir rapidement. Après les avoir abattu, emparez-vous denouriture, d'énergie, d'armes et de munitions.

◊ Dirigez-vous ensuite vers la porte du fond et graillez un morcif.

◊ Un terroriste : assaisonnez-le rapidement avec l'Uzi (prenez la sienne) et empruntez la porte du fond. Il est dans l'ordre des possibilités de ne pas exterminer les malveillants internationaux dans les différentes salles qu'occupent les ordinateurs. Il faudra alors agir vite en vous accroupissant et en reculant et en accomplissant ensuite une roulade. Very difficult !

◊ Direction la deuxième porte à droite : infirmerie. Servez-vous de la pharmacie (vous avez été blessé par des éclats de verre).

◊ Pivotez sur votre droite une fois parvenu dans le couloir. Empruntez la porte du fond. Effrayez le terroriste au moyen du revolver (rien de particulièrement intéressant à signaler).

◊ La porte au fond du couloir.

◊ La porte à gauche, puis encore à gauche.

◊ Passez par la grille. Ramassez arme et nourriture.

◊ Repassez par la grille.

◊ Porte de droite, porte de droite.

◊ Pivotez sur votre droite et empruntez la porte du fond.

◊ Direction l'escalier en face.

34EME ETAGE

◊ Dirigez-vous vers la porte du fond. Avant d'entrer, déposez vos armes sur le sol, car l'enfant de pute jettera vos armes dans le vide.

◊ Combattez l'ignoble terroriste, fort long à éliminer. Tactique : uniquement des coups de pied (emparez-vous de son arme et des munitions ad hoc).

◊ Revenez chercher les armes que vous aviez abandonnées juste auparavant.

◊ Reprenez la porte et dirigez-vous vers l'escalier - à la grimpette !

ROOF 1

◊ Revenez sur le toit. Vous disposez à ce moment de 45 secondes pour vous échapper car le toit de l'immeuble va exploser.

◊ Evitez les balles de l'hélicoptère du FBI car cette organisation d'imbéciles pense que vous êtes un terroriste.

◊ Traversez la piste d'atterrissage jusqu'au bâtiment situé en face et prenez la direction de la porte d'entrée.

◊ Grimpez l'escalier à grandes enjambées.

ROOF 2

◊ Vous ne disposez plus que d'un temps limité et vous vous retrouvez sur le toit 2 où sont à gésir misérablement les cadavres honteux des terroristes.

◊ Pivotez sur votre droite et avancez.

◊ Tournez de nouveau à droite et dirigez-vous au plus vite vers le carré rouge qui se trouve sur votre gauche (des câbles).

◊ Sautez : le toit de l'immeuble explose.

◊ Vous passez à travers une fenêtre et vous débouchez dans une pièce.

◊ Dirigez-vous vers la porte, vous débouchez ensuite dans un couloir, avancez et évitez les obstacles en exécutant des roulades.

◊ Préparez votre arme (revolver et Uzi).

◊ Pénétrez dans la pièce.

◊ Hans vous tire dessus et tient en joue votre femme. Approchez-vous de lui sans tirer, tout en évitant les siens, bien évidemment. Quand vous être près de lui à le toucher, attendez que votre gonzeese s'écarte légèrement de lui, puis assaisonnez-le maison. Passez-le ensuite par la fenêtre... The end !

ST/AMIGA

DRAGON'S LAIR 2 Time Warp

(envoyé par Pascal Aramburu)

D : droite.
G : gauche.
AV : avant.
AR : arrière.

◊ 1. Lorqu'elle fait tournoyer le rouleau : "**G**".

◊ 2. Tout de suite "**AR**", puis "**D**" pour entrer dans le château.

◊ 3. Un serpent apparaît "**TIR**", puis "**D**" (attendez d'avoir frappé le serpent).

◊ 4. Tout de suite "**AR**" et attendez l'arrivée du serpent. "**G**" pour sauver.

◊ 5. La belle-mère se retrouve accrochée au serpent, "**G**" et une fois sur l'autre extrémité du puits "**AV**".

◊ 6. Dirk se trouve sur un rebord qui s'effondre "**AV**".

◊ 7. Dirk est juché sur un rocher instable... "**AR**", Dirk tombe, puis "**AV**".

◊ 8. Un serpent apparaît "**TIR**", puis "**AV**" pour monter sur la machine.

◊ 9. Le serpent se manifeste de nouveau "**TIR**".

◊ 10. L'engin commence à bouger "**AV**" puis "**D**".

◊ 11. Dans le squelette, tout de suite "**G**", puis "**TIR**" pour frapper le serpent. Des têtes de mort l'attaquent, "**G**" : Dirk saute puis "**AR**".

◊ 12. Hors du squelette "**AR**", puis "**TIR**" pour frapper le serpent.

◊ 13. Le serpent commence à s'enrouler autour des jambes de Dirk , "**TIR**" : Dirk se trouve entraîné , "**G**", "**G**" pour s'accrocher au pilier et quand le serpent attaque, "**TIR**".

◊ 14. Dirk est assis sur la machine ; quand le serpent attaque "**TIR**", "D" et il plante l'épée puis commence se tirer au moyen de la même épée : "**TIR**".

◊ 15. Devant les oiseaux, "**AV**" puis "**TIR**". Dirk abat le premier et "**TIR**" pour éviter le deuxième.

◊ 16. L'oiseau emporte Dick vers le sorcier. "**AV**" pour l'éviter.

◊ 17. Le reptile continue à voler en tenant Dirk, "**TIR**" : il tue un reptile, puis "**AV**".

◊ 18. Notre héros est dans l'obligation de se libérer. "**D**" pour atteindre le rebord.

◊ 19. Tout de suite "**AR**" et lorsque le terradactyle se retrouve sur Dirk, "**TIR**".

◊ 20. "**AR**" et Dirk attrape la princesse.

◊ 21. "**AR**". Dirk saute dans la lave. "**D**" puis "**AV**" pour sauter sur la machine.

◊ 22. Dans les nuages "**V**" vers la liane.

◊ 23. Un ange apparaît, "**AR**" et quand il parle "**AV**".

◊ 24. Sortez du nuage, "**AR**" puis "**G**" afin d'éviter la baguette.

◊ 25. Sur le mur "**AV**" puis "**AV**" encore.

◊ 26. En bas, dans le jardin d'Eden... "G" : Dirk s'élance dans le vide accroché à la liane. "**AR**", il arrive sur la première branche ; "**AV**", il s'agrippe à la deuxième et "**D**", il sort du jardin.

◊ 27. Deux serpents se manifestent. Quand le premier attaque, "TIR" et l'ophidien s'enroule autour de Dirk, "**TIR**", les deux serpents se regardent, "**TIR**".

◊ 28. Capturé dans leurs anneaux, "**D**" et une fois en bas, "**AV**".

◊ 29. Dirk est transporté jusqu'à l'extrémité de l'arbre, "AV". Une fois que tout le monde piétine devant la porte, les deux serpents se trouvent toujours là : "AR". Dirk est couché, "AR" pour éviter de se faire manger.

◊ 30. Un des reptiliens le relâche, mais le deuxième veut le manger, "**TIR**".

◊ 31. "**TIR**", Dirk met en marche la machine.

◊ 32. Le sorcier passe l'anneau mortel au doigt de la princesse..

◊ 33. Tout de suite "**AV**", puis "**TIR**" pour lancer l'épée.

◊ 34. Rien.

◊ 35. Sur le rebord, "**AV**", puis "**G**". "**AR**" : Dirk saute sur le plateau. "D", Dirk s'enfuit.

◊ 36. L'anneau se trouve sur un pic rocheux, "**AV**", "**D**", "**TIR**", "**G**". Gaffe au timing !

◊ 37. "**AV**" : Dirk évite la boule de feu et "**TIR**", il lance l'anneau.

◊ 38. Rien.

◊ 39. Dirk doit sauter pour récupérer son épée, "AR".

◊ 40. Il se retrouve enfin devant Daphné et doit descendre, "**AR**". Lorsqu'une masse rose apparaît, "**TIR**".

◊ 41. Il doit sauter afin d'éviter les rochers, "**AR**", "**G**" et "**AV**".

◊ 42. Il se penche au-dessus de la princesse, "**AR**". Un premier terradactyle se manifeste : "**TIR**".

◊ 43. "**TIR**" pour tuer le deuxième.

◊ 44. Rien.

◊ 45... "**TIR**"pour tuer le troisième et à nouveau "**TIR**" pour tuer l'ultime.

Daphné est sauvée : vivront-ils heureux ?

COLORADO

(envoyé par Arnaud Delorme)

DEPART : LA FORET MAL FREQUENTEE

Chargez fusil. Droite. Descendez Iroquois dès son arrivée. Droite deux fois. Gauche. Prenez chemin à gauche. Pour tuer l'archer : trouvez le passage entre les arbres, et coup de hache vers le bas. Droite. Tuez le chef, ramassez la peau et le collier. Retour à l'embranchement. Escalade, gauche deux fois et ensuite droite. Droite. Sauvegarde. Gauche. Ramassez la pépite. Retour au pied de la montagne (embranchement). Droite deux fois. Tuez l'archer.. Droite. Sautez. Droite. Mac Biggle : échangez la pépite, la peau et le collier. Droite : cul-de-sac. Escalade.

CANYON

Tuez l'Apache. Gauche deux fois et ramassez la pépite. Droite trois fois (sautez), droite et sauvegarde. Prenez le sentier. Droite : tuez l'archer. Droite et tuez l'Apache, ramassez le collier, droite. Tuez le lancier. Droite : sautez. droite encore et tuez le chef, ramassez le collier et le calumet. Retour à l'embranchement. Prenez l'escalier. Droite deux fois. Tuez l'archer. Droite : tuez l'Apache et ramassez le collier. Droite. Echangez le calumet contre une balle en argent. Retour chez Mac Biggle. Procédez aux échanges. Retour au canoë. Pour l'arcade canoë, essayez de projeter vos ennemis contre les rochers. Ne loupez surtout pas la berge, camarades...

FORET SAUVAGE

Droite deux fois. Pour tuer l'ours (non, ce n'est pas du cinéma), coup de poignard vers le haut quand nounours lève son énorme patte. Droite deux fois. Empruntez le passage qui se trouve derrière les arbres. Sauvegarde. Retour à l'embranchement. Droite deux fois. Tuez le loup (coup de hache vers le bas). Droite : ramassez la pépite. Et droite encore.

MINE HOSTILE

Lancez le bâton de dynamite sur le tas de rochers. Droite. Droite encore. Blessez grièvement le mineur, qui prendra la poudre d'escampette. Droite trois fois et tuez le mineur. Le môme va se lever, suivez-le à travers la mine. Il va ouvrir un passage secret. Droite. Empruntez la porte en bas. Droite et tuez le mineur. Droite encore, et ramassez la pépite en évitant le wagonnet. Droite. Tuez le mineur. Droite : Dième, le chef des mineurs. Tuez le mineur et saisissez-vous de la grosse pépite. Retour à l'embranchement, et empruntez la porte du fond. Droite, sautez par-dessus le précipice. Droite et prenez la porte du bas. Tuez le mineur et retour en arrière, puis la porte du fond. Débarrassez-vous de Joe (coup de fusil vers le bas) et ramassez le parchemin, puis reposez-le après lecture. Droite. Lancez la dynamite sur le tas de rochers. Retour au pic (sauvegarde). Enfin retour au canoë et direction le village indien.

VILLAGE INDIEN

Droite trois fois. Ramassez la peau. Empruntez le passage qui se trouve derrière la tente. Mac Biggle : échangez les pépites, la peau et la grosse pépite. Droite deux fois. Adressez la prière au chef, ramassez le parchemin et reposez-le après lecture. Retour à l'embranchement (à gauche de Mac Biggle). Droite devant la tente et tuez l'Indien. Droite. Adressez une prière au chef **Two Moons** et déchiffrez le parchemin puis reposez-le. Retour au canoë. Attention, ne loupez pas la bande de terre sinon vous débouchez sur la chute d'eau.

FORET DE LA MORT

Droite quatre fois. Tuez l'Indien. Droite. Mac Biggle, droite. Tuez le chef, ramassez la peau et le collier. Retour chez Mac Biggle, échangez la peau et le collier. Retour à la troisième salle à partir du départ, puis empruntez le chemin camouflé. Droite. Tuez l'Indien. Droite encore, et tuez l'archer (coup de fusil vers le bas dès son arrivée). Droite, et sautez.

CAVERNE

Sauvegarde. Droite : montez jusqu'au niveau des bâtons. Droite. Tuez l'ours et à gauche deux fois. Utilisez le gros baril de poudre devant l'éboulis gauche, puis empruntez l'ascenseur. Retour au pic, sauvegarde. Et escalade. Abattez le condor et ramassez le papoose. Retour à la caverne, puis retour à la deuxième salle de la forêt. Empruntez le passage derrière le buisson. Gauche. Tuez l'Indien et ramassez le collier. Gauche et sautez.

COLLIER DE BRAVOURE

Retour au village. Retour chez le Two Moons. Echangez le papoose contre le collier. Ensuite retour au canoë.

HORDE DE LOUPS

Retour à la caverne. Empruntez le passage qui se trouve derrière l'ours. Droite. Droite deux fois et anéantissez le loup. Droite. Butez l'aigle. Droite trois fois, et tuez le loup. Droite, et encore un loup à détruire en deux coups. Droite et sauvegarde. Empruntez le passage qui se cache derrière la sépulture et lisez le parchemin. Droite deux fois et tuez la horde de loups.

LONE WOLF

Accomplissez deux pas et chargez le fusil avec la balle en argent (tirez le coup vers le bas). Droite. Esprit du chef : il suffit de posséder le Collier de Bravoure. Droite et canoë.

MINE D'OR DE POCAHONTAS

Départ : droite. déposez le médaillon devant le chef et la mine s'ouvre. The end...

ST

THE LIGHT CORRIDOR
(envoi de Jérôme Giner)

1 : 0000	19 : 0511	37 : 1223
2 : 5400	20 : 6811	38 : 4523
3 : 0101	21 : 3212	39 : 4124
4 : 3901	22 : 0213	40 : 1825
5 : 2602	23 : 8123	41 : 1926
6 : 9902	24 : 5014	42 : 9726
7 : 4303	25 : 1015	43 : 5927
8 : 9003	26 : 8125	44 : 0528
9 : 6904	27 : 5116	45 : 7328
10 : 3305	28 : 0117	46 : 3929
11 : 9305	29 : 7017	47 : 3030
12 : 3406	30 : 5518	48 : 0531
13 : 0407	31 : 2819	49 : 8431
14 : 6407	32 : 9919	50 : 9932
15 : 2008	33 : 7320	
16 : 7408	34 : 2521	
17 : 4709	35 : 0622	
18 : 3810	36 : 3722	

NEC CORE GRAFX

RABIO LUPUS SPECIAL TRUCS
(envoyés par Laurent David)

Premier niveau

Pour le boss, détruisez d'abord les deux satellites et bazardez les deux grosses machines (avec les missiles pour aller plus vite).

Deuxième niveau

◊ Premier boss : aucune méthode particulière.

◊ Deuxième boss : le fantôme. Envoyez-lui trois missiles ou si vous détenez le nœud, bourrez-lui la tronche (pour rester poli).

◊ Troisième boss : quand vous vous retrouvez au bout du tunnel avec les statues et que la musique change, filez vers l'extrême droite et enfilez carrément trois coups de poing dans la bouche du boss. retirez-vous avant que le ver ne sorte. Là, tirez dans la tête de celui-ci et quand vous en aurez fini avec, tirez dans la bouche du boss tout en évitant ses missiles.

Troisième niveau

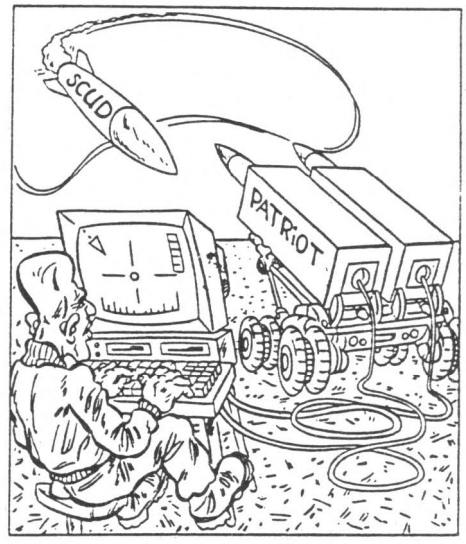
Aucune difficulté.

Quatrième niveau

L'éléphant se révèle un ennemi assez facile, mais il tire beaucoup. La meilleure solution reste encore les missiles.

Cinquième niveau

Vous allez devoir battre tous les boss une deuxième fois. Ici, seuls des réflexes d'enfer et une superréserve de missiles - ainsi que le nœud - pourront vous sauver. Bonne chance !



THOMSON

LES CAVERNES DE THENEBE
(envoyé par Yann Berhault)

Codes d'accès aux différentes salles...

1 GBQ	31 RRW
2 QVL	32 WSH
3 LLB	33 HXD
4 BHJ	34 DFU
5 JLQ	35 UVV
6 OQV	36 VAZ
7 VRZ	37 ZWI
8 ZDO	38 IJQ
9 OSZ	39 ORI
10 ZIO	40 ICS
11 OVX	41 SVF
12 XDE	42 FIQ
13 EEU	43 OUB
14 UAA	44 BMO
15 AOY	45 OPB
16 YQC	46 BGX
17 CFR	47 XCF
18 RIP	48 FXZ
19 PSQ	49 ZCR
20 QZI	50 ROR
21 ICB	51 RJZ
22 BBQ	52 ZHC
23 QXO	53 CSG
24 OCS	54 GQL
25 SVE	55 LUE
26 EIY	56 EDA
27 YPQ	57 AGP
28 QLO	58 PP *
29 OBS	59 * * *
30 CSR	60 etc.

SEGA

Y'S
(envoyé par Olivier Gendebien)

Vous commencez l'aventure à MINEA. Allez acheter le "SHORT SWORD" chez ROSETTI, puis procurez-vous le "CHAIN MAIL" chez l'autre marchand. Sortez du village et tâchez de gagner de l'argent, de manière à obtenir 700 pièces d'or. Ensuite, direction l'armurier : faites l'emplette du "SMALL SHIELD". De là, rendez-vous chez SARA, la voyante : comme vous êtes armé, elle vous donnera un cristal de mauvais cœur. Direction ensuite ZEPIK ; dans la maison de JEBA, vous obtiendrez la clef du palace : allez-y directement. Entrez, touchez la dernière statue et grâce à elle vous pénétrerez dans les profondeurs de la bâtisse. Saisissez-vous du "RUBY" qui se trouve dans le coffre, puis revenez à MINEA. Là, direction le marchand et vendez le "RUBY", puis faites l'acquisition du "SAPPHIRE RING" et allez le revendre au borgne qui traîne dans le bar.

Si vous en avez les moyens, procurez-vous d'autres armes et tâchez d'augmenter votre niveau d'énergie jusqu'à 3.

Retournez au temple et allez affronter le boss. Une fois que vous l'avez vaincu, rendez-vous au deuxième étage, puis directement au troisième : vous y trouverez la "KEY OF CHEST" et la "KEY OF PRISON". Grâce à ces deux sésames, ouvrez toutes les portes que vous verrez, plus les trois prisons (prison 1 : cloches d'argent ; prison 2 : fille ; prison 3 : ennemi). Retournez ensuite à ZEPIK et rendez les cloches au maire, qui vous fournira le "POWER RING". Si vous possédez assez de braise, n'hésitez pas à acheter des armes à MINEA et si vous n'en avez guère, économisez-le car il vous faudra impérativement la "TAWARI SWORD", le "LARGE SHIELD" et la "REFLEX ARMOR". De retour au temple, prenez la peine d'explorer les différents niveaux - vous devrez y trouver le "RING MAIL", le "MASK OF EYES", le "NECKLASE" et le "SILVER SHIELD". Puis les "IVORY & MARBLE KEYS"... Quand vous avez réuni tous ces objets, allez directement à l'étage où vous avez découvert la clef de marbre. Tout au début, vous tomberez sur une statue bleue, à côté d'elle se trouve l'entrée d'un corridor inaccessible. Mettez le masque et une porte s'ouvrira : avancez jusqu'au bout et pénétrez carrément dans la statue jaune. Vous débouchez alors sur une place pleine de colonnes, allez sur la gauche et ouvrez la porte, plaquez-vous au mur et le serpent s'animera. Pour le tuer, un niveau d'énergie de niveau 7 sera nécessaire, sinon vous ne saurez le toucher ! Le point faible de cet ophidien est son corps - foncez-lui donc dedans en frappant le moins possible sa tête. Quand vous vous en êtes débarrassé, allez ouvrir le coffre et vous obtiendrez le premier livre d'Y's. Puis retournez à MINEA et vendez le collier.

Rendez-vous ensuite dans les anciennes mines. Au premier étage, vous devez trouver une potion, l'Anneau du Temps et l'Armure d'Argent. Grimpez jusqu'au deuxième étage afin de vous emparer de la graine de RODA (RODA SEED) ; quand vous êtes en sa possession, allez dans la prairie, on vous donnera l'Epée d'Argent près des gros arbres. Retournez ensuite dans la mine et explorez les différents étages. Attention, on s'y perd facilement ! Vous devrez y glaner le "HEAL RING", la "KEY OF DOOMED", un harmonica et des potions. Lorsque la collecte de tous ces objets est terminée, cherchez la porte bleue et ouvrez-la. Rendez-vous près du coffre : un monstre apparaîtra... Il faut absolument que votre niveau d'énergie soit à son maximum, sinon c'est la mort. Au moment où les chauves-souris se rassemblent, passez au-dessus ou au-dessous du monstre en le touchant un chouia : ainsi vous le vaincrez. Prenez le livre et retournez à MINEA.

Là, rendez son harmonica à la poétesse REHA. Puis allez chercher SARA, la voyante ; un homme vous annoncera sa mort et vous donnera un troisième livre. Puis direction chez JEBA à ZEPIK. Lisez les livres, puis dites-lui non : elle vous dira d'aller rendre visite à son fils GOBAN. Direction les collines en haut à droite, GOBAN vous proposera d'entrer dans la tour. Acceptez seulement si vous avez une potion en rab - sinon allez en acheter une à MINEA. Une fois à l'intérieur de cette tour, vous ne pourrez plus en sortir. Allez à droite, empruntez la première porte et vous vous retrouverez dans un couloir bordé de colonnes. Que vous alliez à droite ou à gauche, vous pénétrerez toujours dans la même pièce : en effet vous êtes à l'intérieur d'une tour ronde (mais, mais si !) et la direction n'a aucune importance ; vous tomberez sur une porte, toutes les huit colonnes à raison d'une seule porte par étage et il y a 21 étages !

Entrez dans la pièce et au milieu de la rangée de statues, mettez le masque et empruntez le passage. Dans cette pièce réside un vieil homme qui vous demandera de retrouver sa statue "RAUBA" ; sortez de ce passage et allez à droite, puis sortez de la pièce afin de vous retrouver de nouveau dans un couloir. Entrez dans la pièce, il n'y a rien ; sortez par l'issue gauche et avancez le long du couloir. Puis direction la salle suivante. Dans celle-ci vous distinguerez deux issues : empruntez celle qui est située à l'extrême gauche et entrez. Il y aura trois statues, avancez. Un peu plus loin, vous vous retrouverez emprisonné en compagnie d'un homme, engagez la conversation avec lui, puis descendez et positionnez-vous juste en dessous du coin droit de la grille en bois. Avancez et un trou apparaîtra dans le mur, ainsi qu'une seconde personne, qui vous donnera la statue de RAUBA. Sortez enfin de la pièce et dirigez-vous vers la gauche, sortez encore. Vous débouchez dans la première salle de la tour : allez livrer la statue au vieil homme, il vous fournira en échange un collier bleu...

Revenez de nouveau dans la première pièce de la tour et empruntez le second chemin de droite. Plus loin, vous tomberez sur une chambre renfermant quatre coffres, dont un déjà ouvert (il contient une potion). Ouvrez plutôt les deux autres, qui renferment un miroir et l' "EVIL RING", c'est-à-dire l'anneau maléfique.

A SUIVRE

Jamais vu ! Non seulement les petites annonces de Micro News sont gratuites mais en plus elles sont hyper-rapides ! Renvoyez le bon ci-joint avant sa

PETITES ANNONCES GRATUITES

date de péremption et votre annonce paraîtra dans le prochain numéro. Vous devez utiliser le bon à découper original, les photocopies ne sont pas acceptées.

VENTES

AMSTRAD

Vds CPC 6128 couleur + 61 jeux : 3 000 F. Julien Blondel, 15 bis, avenue **Pierre-Grenier, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.08.10.30.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + jeux (dont 11 originaux) + joysticks + revues : 2 500 F. **Teddy Girouard, 6, rue de Poltain, 78790 Septeuil. Tél. : 30.93.84.80 après 18 h.**

Vds CPC 6128 couleur + adaptateur TV + manuel + joysticks + 64 jeux + Discologie (Robocop, Operation Wolf etc.) + revues. Le tout : 3 500 F. **Olivier Piéjoine, 202 bis, rue Jean-Jaurès, 92140 Clamart. Tél. : 46.44.59.77.**

Vds CPC 464 monochrome + 2 manettes + nombreux jeux en compilation + logiciels éducatifs + 20 jeux (Rambo 2, R-Type, Operation Wolf, After Burner, Ghostbusters etc.). Le tout : 1 500 F. **Tahar Haddouche, 6, rue Pierre-Dupont, 75010 Paris. Tél. : 46.07.93.81.**

Vds CPC 6128 avec 118 jeux + 3 joysticks + un doubleur + 2 manuels pour reprendre le Basic et la programmation. Prix : 3 000 F. Livré avec emballage d'origine. **Christophe Faniard, 15, avenue Ambroise-Rendu, 75019 Paris. Tél. : 42.08.17.11 après 19 h.**

Vds clavier CPC 464 + jeux anciens + DD1 + nombreux disks vierges. Prix à débattre. **Franck Roger, 17, rue des Chapeliers, 50300 Avranches. Tél. : 33.58.17.44.**

Vds 664 CPC couleur + plus de 100 jeux + utilitaires divers (filtre écran, housses, disks vierges). Prix : 2 500 F à débattre. **Dominique Manessiez, 38, rue de l'Amiral-Roussin, 75015 Paris. Tél. : 45.71.46.98.**

Vds CPC 464 + moniteur + nombreux super jeux + joysticks + livre. Faire offre. Possibilité d'échange contre console. Vds aussi jeux Nintendo (Mario 1, Tennis). Echange jeux Lynx et recherche Mega Drive. **Antony Granier, 31, rue de la Balise, 17310 St-Pierre-d'Oléron. Tél. : 46.47.33.58.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + housses de protection + joystick + câble minitel + manuels + 70 jeux + 50 programmes de jeux. Prix : 2 000 F. **Patrick Becourt, 4, allée des Paquerettes, 78990 Elancourt. Tél. : 30.51.88.37.**

Vds CPC 464 couleur + DD1 + DMP2160 + DKtronic 64 Ko + joysticks + nombreux jeux en K7 et disks + nombreuses revues + livre de programmes. Le tout en très bon état. **Arnaud Pointier, vallon de l'Eoure, 13121 Aurons. Tél. : 90.55.66.56 vers 18 h.**

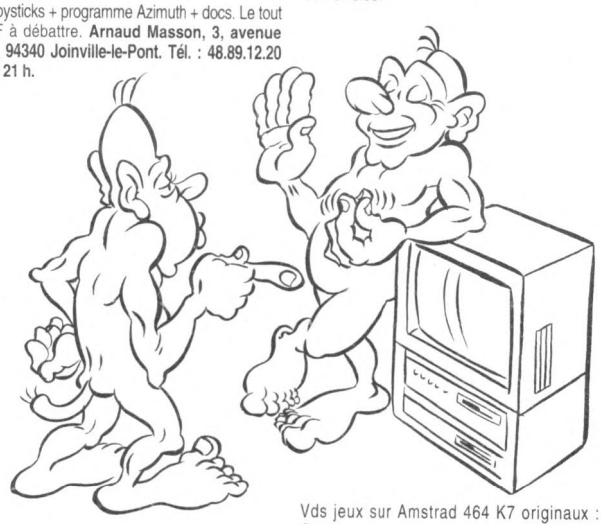
Vds CPC 6128 couleur + jeux (utilitaires, Discology, jeux). Prix : 3 000 F. Vds aussi Mega Drive + 2 jeux + 2 manettes. Prix : 1 500 F ou échange contre 520 STE couleurs. **Salim Ikball, 12, rue des Mystères-de-Paris, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 34.19.39.69.**

Vds CPC 6128 couleur (bon état) + nombreux jeux (env. 80 dont Shinobi, Chase H.Q., Robocop, Dragon Ninja etc.) + Discology. Prix : 1 500 F à débattre. **Jean-Georges Cantineau, 4, Le Petit-Moret St-Yon, 91650 Breuillet. Tél. : 60.83.00.18 le week-end.**

Cds CPC 6128 couleur + joysticks + rangement disks + livres (40) + nombreux disks (20) dont Tortues, Disco 5.1, OCP Art Vocal, Batman, Shinobi, After the War, Great Courts, Thunderbolt, Power Drift. Le tout en très bon état : 3 100 F. **Florent Coupez, 51 D, résidence Foch, 59460 Jeumont. Tél. : 27.68.60.76.**

Vds CPC 6128 couleur + manuel + joysticks + OCP Art Studio + Hercules + environ 80 jeux dont R-Type, Shinobi, Robocop, After the War 1 et 2, Gryzor, Great Court, Incorruptible) + emballage d'origine. Le tout : 2 500 F. **Sampath Perera, 6, rue Emile-Chaîne, 75018 Paris. Tél. : 42.64.33.69.**

Vds CPC 464 monochrome en bon état + nombreux jeux + 2 joysticks + programme Azimuth + docs. Le tout : 1 200 F à débattre. **Arnaud Masson, 3, avenue Vergnon, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : 48.89.12.20 de 18 h à 21 h.**



Vds CPC 464, écran couleur + clavier + 25 jeux K7 (Enduro Racer, Bomb Jack, Supercopter etc.). Prix : 1 200 F. **Bastien Lemaître, 15 bis, rue des Beauvettes, 78570 Andrésy. Tél. : 39.74.52.63.**

Vds supers jeux CPC 464 K7 (Dragon Ninja, Shinobi, Operation Thunderbolt, etc.). Prix : 65 F pièce. **Karim Naceur, 3, rue du Dr-Foucault, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.07.04.**

Vds CPC 464 + moniteur monochrome + nombreux jeux + manette + livre information + manuel explications. Le tout : 2 000 F à débattre. **Laurent Michy, 5, square Jean-Goujon, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.80.24.56.**

Vds nombreux jeux sur CPC 464 K7. Liste sur demande accompagnée d'un timbre. Prix : de 20 F à 65 F + un cadeau. **Maxime Langé, rue des Chènevières, 36110 Levrux. Tél. : 54.35.70.87.**

Vds CPC 6128, calvier azerty + environ 130 jeux + joystick + adaptateur TV (écran couleur), état neuf. Valeur : 3 700 F. Vendu : 2 850 F. **Olivier Souraqui, 119, rue Damrémont, 75018 Paris. Tél. : 42.23.04.02.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + joystick + 40 jeux + boîtier de rangement + manuel de l'utilisateur. Le tout en excellent état : 1 500 F à débattre. **Emmanuel Usoli, 2, rue Foucher-Lepelletier, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 40.93.06.44.**

Vds 6128 + garantie jusqu'en octobre 91 + Hacker + nombreux jeux et utilitaires + classeurs Weka (20 compléments) + joysticks + câble imprimante : 7 000 F. Vente séparée possible. **Joël Ditta, 60, avenue de France, 74000 Annecy. Tél. : 50.66.19.69 après 19 h.**

Vds CPC 6128 couleur + housse + 2 manettes + 120 jeux (R-Type, Cabal, Last Ninja 2) + 20 utilitaires (Discology) + revues + manuels. Le tout en bon état : 3 000 F. Paris et sa banlieue. **Damien Fontaine, 3, allée de Savoie, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : 39.18.16.08.**

Vds jeux sur Amstrad 464 K7 originaux : 75 F. Compilations : 85 F + frais de port (3 timbres). Liste sur demande + un timbre. Possède Rambo 3, Overlander, The Last Duel etc.). **Franck Druez, 57, rue Pierre, 59330 Hautmont.**

Vds CPC 6128 couleur + 2 joysticks + 60 jeux (Rick Dangerous, Dragon Ninja, R-Type etc.) + manuel + 6 disks vierges. Le tout en très bon état : 3 000 F. **Bernard Audibert, 23, lot Le Sire, chemin de la Badesse, 13290 Les Milles. Tél. : 42.24.45.02.**

Urgent ! Vds CPC 6128 couleur + emballage d'origine + 150 jeux dont 80 disks et 70 K7 + housse de protection + manuel + livres de listings. Le tout en très bon état : 4 000 F + 200 F de frais de port. **Eric Sanchez, 7, hameau de la Côte-d'Or, 58500 Clamecy. Tél. : 86.27.17.15.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + joystick (Speedking) + manuels + utilitaires + 159 jeux dont 19 originaux (Target, Renegade, The Last Ninja 2, Street Fighter etc.). Le tout en très bon état dans le carton d'origine : 4 600 F. **Eric Bouteiller, 11, avenue Foch, 80350 Mers-les-Bains. Tél. : 35.50.01.76.**

Vds nombreux jeux originaux sur CPC 464 K7. Liste sur demande avec timbre. Vds adaptateur TV : 200 F. Manette de jeux : 30 F. Kit de téléchargement avec 3 K7 : 80 F. **Maxime Langé, rue des Chenevières, 36110 Levroux. Tél. : 54.35.70.87.**

Vds moniteur couleur : 1 000 F. Moniteur mono : 500 F. Synthé vocal : 250 F. Rapid Fire : 100 F. Clavier CPC 464, pas très bon état + jeux : 350 F. Tuner + télécommande : 1 000 F. Vds aussi originaux disks : 80 F. K7 : 50 F. **Christophe Fontaine, 12, rue Henri-Labasque, 77400 Lagny. Tél. : 60.07.11.68.**

Vds CPC 6128 mono + 32 disks (136 jeux + 4 compilations et 5 jeux originaux + boîtiers , notices + un disk vierge + logiciel téléchargement + joysticks + 10 utilitaires + papier imprimante + un kilo de revues + cadeau (téléphone) : 2 690 F. **Maurice Bibas, 123, bld Bessières, 75017 Paris. Tél. : 46.27.06.68.**

Vds 6128 couleur + 200 jeux + 2 joystick + utilitaires + revues + Phaser + crayon optique + bureau. Le tout en très bon état avec ou sans bureau : 3 700 F à débattre. **Anthony Fortis, 45, rue des Morillons, 75015 Paris. Tél. : 45.32.48.44 après 18 h.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + jeux très nombreux + 6 kilos de revues comportant astuces et bidouilles + manettes + livre de programme. Le tout : 1 500 F à débattre. **Laurent Michy, 5, square Jean-Goujon, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.80.24.56.**

Vds CPC 464 mono + 100 jeux (Robocop, Batman, Ghostbusters 2, Knight Force, Crazy Cars 2, Dragon Ninja, Ghouls'n Ghosts etc.) + K7 Azimuth + housse + 2 manettes + docs. Le tout : 1 200 F. **Arnaud Masson, 3, avenue Vergnon, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : 48.89.12.20.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + un joystick + 26 disks + copieur Discology et Hercul, très bon état : 2 900 F. Achète Amiga 500 sans moniteur. **Sébastien Moltini, 8, route de Dugny, Abellerzy, 55100 Verdun. Tél. : 29.84.61.93.**

Vds disks 3" pleines de news. Prix : de 25 à 40 F. Demandez liste. **Fernand Tavares, 30, route de Châteauneuf, Le Vercors 2, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.91.46 heures de repas.**

Vds jeux CPC 6128 avec boîte de rangement. Possède Kick Off 2, Double Dragon, Microprose Soccer et Fire and Forget. Prix : 600 F. **Jérôme Coubat, 28, rue Michelet, 89000 Auxerre. Tél. : 86.52.99.89 après 17 h.**

Vds jeux CPC 6128. Double Dragon 1 et 2, Batman, Robocop, Gryzor, Rick Dangerous, Vigilante. Prix : de 90 à 150 F. Vds jeux Sega (F16 Fighter, Vigilante : de 250 à 300 F. **Antoine Divito, 7, rue Paul-Beluro, 93000 St-Denis. Tél. : 48.32.47.00.**

Vds CPC 6128 mono + une manette + boîte de rangement + manuel + 51 jeux (dont Yie Ar Kung Fu 1 et 2, Excalibur, Charlie Chaplin etc.). Le tout en très bon état : 2 500 F à débattre. **Cécile Pack, 10 rue Daviel, 75013 Paris. Tél. : 45.81.03.37.**

Vds CPC 6128 couleur + 70 disks (nombreux jeux et utilitaires) + un joystick + boîte de rangement. Cédé : 2 700 F. Le tout en bon état. **Christophe Ruzé, 240,**

avenue d'Argenteuil, 92600 Asnières. Tél. : 47.99.51.01.

Vds CPC 6128 + une centaine de jeux et utilitaires (Rainbow Islands, Disoc 5.1) + moniteur couleur + manuel + joystick : 3 000 F. **Xavier Lancret. Tél. : 69.38.49.35.**

Vds CPC 664 + moniteur mono + jeux + Péritel MP2 . Le tout : 2 000 F. **David Achin, 47, rue Basse, 59310 Mouchin. Tél. : 20.79.61.15 après 17 h 30 sauf mercredi, samedi et dimanche.**

Vds CPC 464 + DD1 + manette + 40 jeux disks + 40 jeux K7 + doubleur de joystick + interface + Discology V5.1 + adaptateur TV + écran mono + revues. Le tout : 2 500 F à débattre. **Grégory Gardy, 139, rue de-la-Tour-Billy, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.47.40.32 après 17 h 30.**

Vds CPC 464 + moniteur + nombreux jeux + 2 joysticks + manuel complet. Le tout ayant très peu sevi, faire offre. Echange possible contre Mega Drive française. **Anthony Granier, 31, rue de la Balise, 17310 St-Pierre-d'Oléron. Tél. : 46.47.33.58.**

Vds jeux pour CPC 6128. Prix : 50 F le disk. Possède news (Rick Dangerous 1 et 2, Bomber, Prince of Persia, Iron Lord, Klax etc.). Liste complète sur demande. **Olivier Fossore, 232, bld de l'Escaillon, 83200 Toulon. Tél. : 94.91.00.89.**

Vds CPC 6128 couleur + 46 disks (140 jeux) + joystick + nombreuses revues + kit de téléchargement + Textomat + tuner + adaptateur TV + table. Le tout en très bon état : 3 800 F. **Eric Min, 19, avenue des Bleuets, 91420 Morangis. Tél. : 69.09.48.16.**

Vds Amstrad GX4000 neuve (gagnée loterie et double emploi) : 600 F. **Patrick Niderost, 12, bld Miremonts, 13008 Marseille. Tél. : 91.90.74.60.**

Vds jeux Amstrad 6128 (compilations, Great Courts, Skateball, Barbarian 1 et 2, Italy 90, Fighting Soccer, Circus Games etc.). Prix : de 50 F à 80 F. **Julien Gendre, 19, rue de Boissy, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.97.84.**

Vds 6128 couleur : 2 000 F. Imprimante : 800 F. Jeux : 50 F. Possibilité de vente groupée. Achète Strider sur MSX. Vds jeux Nec : 150 F pièce. **Jérôme Farina, 62, rue de la Rochefoucauld, 75009 Paris. Tél. : 42.80.06.04.**

Vds CPC 464 mono + lecteur disks + 2 joysticks et double prise + plusieurs jeux (K7 et disks). Le tout : 2 500 F. **Laurent Colier, 5, rue Jean-Coquelin, 93100 Montreuil. Tél. : 45.28.25.17.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + lecteur disks DD1 + 60 jeux + manette Pro 5000 + révues (environ 30) + manuels complets. Prix : 2 500 F. Synthé vocal (2 modes 100% français) : 250 F. Imprimante DMP 2160 entièrement équipée : 1 000 F. **Gaétan Donio, 6, rue des Sauges, appt 109, 72100 Le Mans. Tél. : 43.78.19.87.**

ATARI

Vds jeux ST. AMC : 120 F. Seuck : 130 F. Satan : 130 F. Venus : 120 F. Klax : 60 F. Damocles : 60 F. Fusion : 60 F. Extase : 60 F. Silkworm : 70 F. Backflash : 70 F. Xenon 2 : 120 F. Double Dragon 2 : 100 F. Fire & Brimstone : 100 F. Iss : 100 F. Kult : 100 F. Battle Chess : 60 F. Port de 20 F. **Didier Ouvré, 24, rue André-Sabatier, 92000 Nanterre. Tél. : 42.04.76.53.**

Urgent ! Vds 1040 STF + moniteur couleur + drive 5"1/4 + nombreux disks + STOS Basic + un carton de revues + 12 livres. Vente séparée possible. **Goran Vasic, 10, avenue du Maréchal-Lyautey, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.23.46.**

Vds jeux sur 520 STF + boîte de rangement + joystick. **Fabrice Perolabi, 339, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : 43.66.26.12.**

Vds Atari 800 XL + 2 manettes + 5 jeux dont Tennis, Archon, Moon atrol, Pole Position, Joust) + manuels. Le tout : 800 F. **Yann Castaing, 1, rue de la Fontaine, 24490 La Roche-Chalais. Tél. : 53.91.46.74.**

Vds ou échange jeux, utilitaires, démos sur ST. Envoyez vos listes. Possède de nombreuses news. **Christophe Monnier, 164, rue Haute-Bouvignies, 59870 Marchiennes. Tél. : 27.91.21.32.**

Vds Atari 2600 + 13 jeux : 449 F. Console : 150 F. 13 jeux : 299 F. Vds aussi console Vectrex + 2 jeux (et un autre dans la console) : 150 F. **Charles-Henri Grosmangin, 126, avenue de Genève, 74000 Annecy. Tél. : 50.67.38.59.**

Vds Atari 520 STFDF et 1040 + souris + manettes (4) + Freeboot + 110 jeux, très bon état : 2 250 F et 2 600 F. Cherche Amiga 500 + moniteur : 3 000 F. Vds news (Wings, Ghostbusters, Golden Axe, Battle Chess 1). **Michel Chen, 27, bld de la Villette, 75010 Paris. Tél. : 42.06.92.16.**

Vds Atari 520 STF DF + souris + nombreux logiciels (Pascal Oss, GFA Basic, Neochrome, Redacteur etc.) + nombreux logiciels, jeux : 1 500 F. **Dominique Droz, 9, rue de Chelles, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : 60.20.67.15.**

Vds Atari portfolio + manuels (le tout neuf) : 1 400 F. Vds CPC 464 + moniteur vert + jeux + livres : 1 000 F. Vds PC Bull 8186 HD + clavier + livres + disks : 4 000 F. **Sylvain Gallet, 16, avenue Jean-Lebas, 93140 Bondy. Tél. : 48.02.06.98 après 19 h 30.**

Vds Atari 520 STE + nombreux jeux (Kick Off, Prince of Persia, Speedball 2, Loom etc.) : 2 500 F. Vds C64 nouveau + 1541 + des centaines de jeux (news, oldies) : 1 100 F. Vds Sega 8 bits + un jeu : 800 F. Le tout en très bon état. **Christophe Aimani, 58, avenue André-Zenatti, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.82.23.**

Vds Atari 520 STF + joystick + 40 jeux + logiciels de dessins. Vendu sans moniteur, le tout en très bon état : 2 400 F. **Christophe Crombez, 6, résidence "Les Merisiers" à Bois-Jérôme. Tél. : 32.21.58.09 après 19 h.**

Vds Atari 520 STE + jeux + tapis souris + Freeboot. Prix : 2 700 F ou échange contre Amiga 500 avec extension 512 Ko + disks. **Glen Boqueho, 4, rue de la Gimone, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.86.19.51.**

Vds Atari 520 STF DF nouvelles roms + souris + joystick + jeux + disks vierges + livre + jeux + Péritel, révisé : 2 700 F. **Jérôme Bracco, 2 bis, rue Oswald-Cruz, 75016 Paris.**

Vds Atari 520 STF + souris + joystick + nombreux jeux et programmes, jamais servi, bon état : 2 400 F. **Valérie Lesidaner, 9, avenue Gallieni, 93250 Gentilly. Tél. : 47.40.39.09.**

Urgent ! Vds Atari 520 STE + souris + joystick + 30 jeux (news : Pnaza Kick Boxing, Lotus, Kick Off 2, Robocop 2, Prince of Persia etc.) + Freeboot. Garantie jusqu'en avril 91. Vds aussi utilitaires (musique). Le tout en très bon état : 3 000 F. **Christophe Ryckebusch, 19, rue de Wailly, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.70.91.03.**

Vds STF DF + Péritel + Freeboot : 2 000 F. Drive 5"1/4 externe DF compatible PC : 700 F. Le tout + moniteur couleur Philips + disks : 4 500 F. Vds calculatrice HP28S : 1 000 F. HP48SX toute neuve : 2 000 F. **Philippe Vang, 34, rue de Nantes, 75019 Paris. Tél. : 40.34.77.89.**

Vds Atari 520 STE + moniteur couleur SC1425 + souris + docs + manettes + jeux. Garantie 10 mois. Très peu servi. Valeur : 5 800 F. Vendu : 4 200 F à débattre. **Camel Benmeddah, 56, rue Douy-Delcupe, 93100 Montreuil. Tél. : 48.57.92.70.**

Vds 520 ST + souris + moniteur couleur Thomson + imprimante couleur Star LC 10 + très nombreux jeux et logiciels + joysticks Speedking/autofire + lecteur interne. Le tout en excellent état : 5 000 F à débattre. **Renaud Quennesson, 2, résidence Les Tartares, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.61.89.**

Vds Atari 520 STF double face + prise Péritel + souris + 90 disks avec nombreux jeux. Le tout en très bon état : 2 000 F. **Christophe Delcourt, 19, rue du Maréchal-Leclerc, 59880 St-Saulve. Tél. : 27.46.65.69.**

Vds Atari 520 STF + 23 jeux originaux (Dungeon Master, KQ4 etc.) + lecteur DF externe + joystick + souris. Le tout en très bon état (avec port) : 1 600 F. Vds aussi Chip's Challenge sur Lynx : 165 F. Blue Lighting : 165 F port compris. **Thomas Fleischmann, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Décimes. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds Atari 520 STE neuf sous garantie, 2 manettes, traitement de textes + jeux (Golf, Echecs, Rick Dangerous, Savage 1 et 2, Ikari Warriors, Commando,etc.). Prix : 2 700 F. **Pascal Couderc, 37, bd du Temple, 75003 Paris. Tél. : 48.04.08.95.**

Vds Atari 520 STF en très bon état. Double-Face (88) + câbles de liaison + prise Péritel + souris + 5 jeux originaux. Le tout : 2 100 F. **Morgan Roupret. Tél. : 60.85.06.12 région parisienne.**

Vds Atari 520 STF + écran SC1224 + souris + 2 joysticks (Navigator, Megaboard) + environ 40/50 jeux en bon état. Le tout : 3 000 F. **Stéphane Deluce, 30, bld Gouzian, 13003 Marseille. Tél. : 91.02.39.82.**

Vds Atari 520 STF/DF en très bon état + extension mémoire + nombreuses revues + nombreux docs + nombeux disks + housse + joystick + Freeboot + câbles. Le tout sous-emballage : 3 600 F. **Olivier Jully, 11, résidence Jules-Vilers, 91180 St-Germain-les-Arpajon. Tél. : 60.84.08.98.**

Vds 520 STF couleur + joystick + souris + utilitaires + news (Powermonger, Lotus Turbo, Speedball 2, Golden Axe, Kick Boxing, SCI, Prince of Persia, F-29, Turrican etc.) : 4 000 F à débattre. Si possible région Paris et sa banlieue. **François Ta Thanh Minh, 12, avenue Pierre-Dupont, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 39.90.00.16.**

Vds super console Atari 2600, système PAL avec 128 jeux intégrés : 1 300 F port compris à débattre. Echange Battle Ace contre Granzork pour Super Grafx. **Gérard Codaccioni, 6, rue Federico-Garcia-Lorca, 34500 Béziers. Tél. : 67.35.02.17.**

Vds jeux originaux sur Atari. B.A.T., Fighter Bomber, Shinobi, STOS (47 jeux en tout), très bon état, tickets de caisse à l'appui. Vendu : de 50 à 150 F pièce. Réduction si achat groupé. **Jean-Pierre Giraud, 83, rue d'Alsace, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.05.89.**

BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE

(valable jusqu'au 20 mars 1991)

A RETOURNER A MICRO NEWS (P.A.), 2 à 12 RUE DE BELLEVUE, 75019 PARIS

NOM : .....PRENOM : .....TEL. :.....

ADRESSE : .....

.....RUBRIQUE : .....

Vds Atari STE + jeux + utilitaires etc. Prix : 3 700 F ou seul 2 800 F ou échange contre Sega 16 bits + jeux. Prête jeux Mega Drive, possède Mickey, Shadow Dancer etc. Je prête aussi des jeux sur Nintendo. Achète Super Famicom : 2 000 F. **Sophie Marsais, 25, rue Appert, 44100 Nantes. Tél. : 40.69.68.50.**

Vds jeux sur ST. Possède Xenon 2, Operation Stealth, F-29, Retaliator, Rick Dangerous 2, Robocop 2, Dungeon Master, Midnight Resistance, Pang, Lotus Esprit Turbo Challenge etc. Prix : environ 25 F ou 15 F + 2 disks. **Guillaume Porez, 17, rue des Chaufourniers, 75019 Paris. Tél. : 42.01.57.44.**

Vds originaux pour ST. Iron Lord, Double Dragon, Voyage au Centre de la Terre, Trubadours, Thunder Blade, Gold of the Americas, Sherman M4 : 100 F pièce avec notices et boîtes. **Nicolas Bronard, impasse Jean-Jaurès, école primaire "Les Toits", 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : 34.64.84.06.**

Vds jeux ST. Thunderblade, Starglider 2, Side Winter, Flight Simulator 2 : 50 F pièce ou 180 F les 4. **Jean-Yves Arnoult, 3, impasse des Jonquilles, 52000 Chaumont. Tél. : 25.03.81.50.**

Vds console Atari 2600 + manettes + 7 jeux. Le tout neuf + livre Atari 2600 : 500 F. **Wladimir Mageot, 3, rue Henri-Mokel, 77590 Bois-le-Roi. Tél. : 60.69.15.17.**

Vds originaux sur ST. VDT, Fatalis, Harricana, Sim City : 100 F pièce. Prince of Persia, Crystals of Arborea, Panza Kick Boxing : 150 F pièce. Geisha, Loom, B.A.T. : 200 F pièce. Vds aussi 50 disks vierges : 200 F. **Alexandre Jomaron, 16, bld de Strasbourg, 75010 Paris. Tél. : 42.41.68.88.**

Vds dompubs, démos, musiques sur ST. Liste contre un timbre. **Christophe Besnard, 37, rue Charles-Martin, 76600 Le Havre.**

Vds ou échange news sur STE. Jean-**Marc Zeller, 26, Grande Rue, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.30.91.**

Vds 520 STE + une manette + 30 jeux minimum (Double Dragon 1 et 2, Bat, Speedball 1 et 2 etc.) + cartouche Mvig + revues. Prix : environ 2 900 F à débattre. **Pascal Chastang, 5, rue Léontine-Sohier, 91160 Longjumeau. Tél. : 69.09.23.19.**

Vds Atari 520 STF + 92 jeux + souris + rallonges joystick + 3 boîtes de rangment + joystick. Le tout : 2 500 F. **Frédéric Costa, 124, bd Auguste-Blanqui, 75013 Paris. Tél. : 43.31.76.92.**

Vds originaux STF/E. Maupiti, Jumping, Incorruptibles etc. Prix : 50 F. Vds CD portable Philips neuf + alim. sélecteur : 700 F. Vds bateau radiocommandé Hydrospeed Graupner + batteries + chargeur : 1 300 F. Achète jeux et accessoires sur Lynx. **Eric Trapy, Leymarie, 24330 St-Laurent-sur-Manoire. Tél. : 53.04.27.21.**

Vds jeux sur ST. Compilations Premier Collection 1, 2 et 3, The Best of Us Gold, Les Gen d'Or, Skateball Collection, Les Aventuriers, European Dreams : 120 F pièce. Skweek, Robocop, Spherical : 100 F pièce. **Alain Lameau, 12, rue des Roussoirs-à-Epreux, 45480 Outarville. Tél. : 38.39.52.62.**

Vds Atari 520 STE + lecteur de disks externe + jeux originaux (KickOff 2, Dragon's Lair, F-19 Stealth Fighter, Gazza 2 etc.) + disks vierges + souris. Prix : 3 800 F. **Mario Velasco, 128, avenue de Stalingrad, 92700 Colombes. Tél. : 47.60.08.62.**

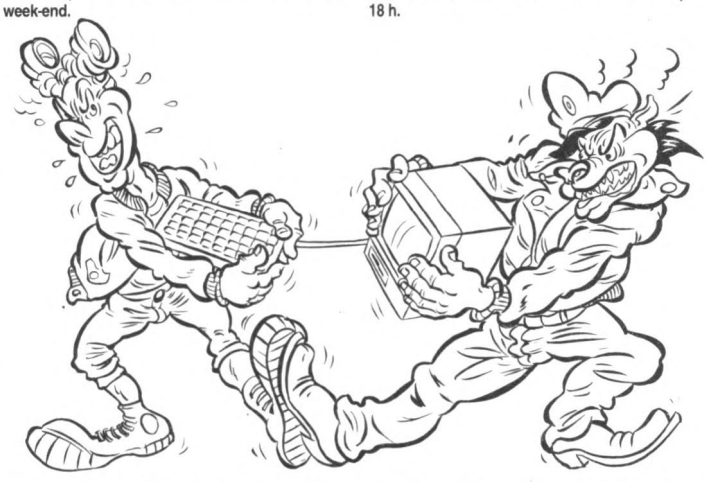
Vds Atari 520 STF (89) + 5 originaux + 50 disks. Le tout en très bon état : 2 700 F ou échange contre Sega Mega Drive (française ou japonaise) + minimum 5 ou 6 jeux + manettes. **Stéphane Foulon, 20, rue des Géraniums, Porte Neuve 2, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 heures de repas.**

Vds sélecteur de faces pour ST (permet importante économie de disks). Prix : 100 F. **Pierre-Yvan Verchery, Le Monteiller, 42800 Genilac. Tél. : 77.75.06.91.**

Vds dompubs sur ST et PC (sélectionnées et triées). Liste sur disks et contre 6 F en timbres. **Marc Vidal, 9, avenue Madeleine, 93700 Colombes.**

Vds lecteur externe 5"1/4 pour Atari ST, STE et Mega : 4 800 F. Disks vierges 5"1/4 (180 disks). Les 10 : 25 F. Le tout 5 h d'utilisation cause achat disque dur. **Philippe Guillard, 232, rue de Maltaverne, 45200 Amilly. Tél. : 38.85.33.03.**

Vds Atari 1040 STF + moniteur mono SM124 + souris + 2 rallonges + joystick + câble Péritel + manuel + sélecteur de faces + utilitaires + jeux. Le tout en très bon état : 3 800 F. **Jérôme Lanchais, 9, rue des Phalènes, 37550 St-Avertin. Tél. : 47.28.62.86 le week-end.**



Vds imprimante SMM804 pour ST : 800 F. Drive Cumana 5"1/4 + 450 disks : 1 800 F. Livre GFA et assembleur + logiciels originaux (Captain Blood, Mercenary, Star Flight) : 100 F pièce. **Frédéric Ferla, 20, avenue Toussaint-Samat, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.28.07 après 20 h.**

Vds console Atari Lynx (06/90) + California Games, Slime World, Electrocop, Gauntlet, Zarlor Mercenary. Le tout en très bon état dans emballage d'origine. Valeur : 2 500 F. Vendu : 1 200 F. **Ivan Leroy, 37, rue Louis-Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : 46.55.40.89.**

Vds Atari 520 STF DF + jeux + joystick + disks + prise Péritel, révisé : 2 800 F. **Jérôme Bracco, 2 bis, rue Oswaldo-Cruz, 75016 Paris.**

Vds Phaser ST : 200 F. Vds ou échange jeux sur ST : 40 F pièce. **Olivier Claisse, La Baronne, quartier Les Grônes, 84260 Sarrians. Tél. : 90.65.43.23.**

Vds console Atari 2600 + 8 jeux + 3 manettes. Le tout : 800 F. **Jérôme Legault, 53, avenue de l'Etang, 35590 St-Gilles. Tél. : 99.64.66.80.**

Vds nombreuses news et oldies pour Atari 520 STE/STF et 1040 STE. Prix très bas. Liste sur demande. **Gérard Conche, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Vds 520 STF (88) + souris + nombreux jeux + utilitaires (1ST Word Plus, Deluxe Paint) + GFA 2.0 + livres (sur GFA, le livre du Gem, le livre du STF, etc.). Valeur : 5 000 F. Vendu : 2 000 F. **Nicolas Perriault, 14, rue du Progrès, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : 46.30.49.94.**

Vds jeux pour 520 ST. Possède news et oldies. **Christophe Lasmier, 2, impasse Claude-Roche, 77740 Couilly. Tél. : 60.04.49.39.**

Vds console de jeux Atari XE (un jeu inclus) + 4 manettes (2 compatibles Commodore) + un pistolet Laser 4, K7, jeux. Achat : 1 500 F. Vendu : 700 F. Le tout en très bon état, possibilité d'ajouter clavier et imprimante. **Sébastien Garcia, 6, rue des Musardise, 13015 Marseille. Tél. : 91.91.25.70.**

Vds Atari 1041 STE + moniteur couleur + jeux (Powermonger, Shadow Warriors, Dragon Ninja etc.) + 2 joysticks + souris + tapis + câbles. Le tout : 3 200 F. Sans le moniteur : 2 500 F. Très urgent ! **Maurice Rutin, 44, rue Paul-Barruel, 75015 Paris. Tél. : 48.42.50.85.**

Vds 520 STE : 2 500 F. Master Sound : 370 F ou le tout + nombreux jeux et utilitaires : 2 900 F. Extension 512 Ko STE : 220 F. **Blaise Leclerc, 1, rue Pavée, 34570 Murviel-les-Montpellier Tél. : 67.47.72.98.**

COMMODORE

Vds jeux sur Amiga (possède nombreuses news). Total Recall, Robocop 2, Golden Axe, Sliders, Carthage, Awesome, Over the Net, Dysney Animation Studio, Night Shift. **Eric Jovenaux, rue Montaigne, lycée J.-B.-Delambre, 80000 Amiens. Tél. : 22.44.27.44 après 18 h.**

Vds Amiga 500 + extension mémoire + horloge + lecteur externe + moniteur couleur Philips haute résolution + 9 super hits (Powermonger, Falcon, Voyageurs du Temps etc.), emballage d'origine : 5 000 F. **Patrick Tang, 84, bld Masséna, 75013 Paris. Tél. : 45.84.47.29 après 19 h.**

Vds jeux sur Amiga. Possède Beast 1 et 2, Panza Kick Boxing, North and South etc.). Prix : de 50 F à 80 F. **Julien Dez, Clarafond, route de Traînant, 74270 Frangy. Tél. : 50.77.93.70.**

Vds logiciels sur Amiga 500. Possède Total Recall, Robocop 2 etc. Prix sympa. **Christian Turlan, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vds C64 monochrome + 62 originaux (Dragon Ninja, Last Ninja 2, Elite) + livres (version K7) : 1 500 F. **Yannick Maglott, 21, rue des Jachères, 94440 Marolles-en-Brie. Tél. : 45.99.39.21.**

Vds Amiga 1000, 512 Ko avec discs + kickstart V1.2 + câble Péritel + disk d'utilitaires. Excellent état, emballage d'origine : 2 700 F cause achat Amiga 2000. **Fabrice Cotisi, 3, résidence Cassiopée, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : 64.46.14.65.**

Vds originaux sur Amiga. Chase H.Q., Anarchy, Unreal, GP Circuit, Titus Action : 100 F pièce. Vds Game Boy : 400 F. Double Dragon, Nemesis : 120 F pièce. Case Boy : 80 F ou échange le tout contre une Lynx. **Frédéric Robert, 6, allée des Roseaux, 77515 Pommeuse. Tél. : 64.03.96.92.**

Vds C64 + lecteur 1541 + imprimante MPS803 + lecteur de K7 + Péritel + nombreux livres + jeux K7 et disks + disks vierges. Prix : 2 000 F à débattre. **Nabil Gharbi, 27, rue Mario-Capra, 94400 Viry sur Seine. Tél. : 46.81.37.76.**

Vds logiciels originaux pour Amiga (jeux et utilitaires dont Explora 3, Populous, Devpac, Lattice, DPaint, Nil, Dungeon Master etc.). **Serge Cochet, 5, rue Bellevue, 69540 Irigny. Tél. : 78.50.19.66.**

Vds Amiga 500 + 100 jeux + lecteur externe + 2 joysticks (dont le Race Maker). Le tout avec emballage d'origine : 3 500 F. **David Touitou, 10, rue des Jardiniers, 75012 Paris. Tél. : 43.47.36.42.**

Vds 4 jeux originaux pour Amiga 500. Possède Axel's Magic Hammer, Moonwalker, Vigilante, Double Detente : 100 F pièce. **Frédéric Picart, 12 rue Marco-Polo, 33700 Mérignac. Tél. : 56.07.08.25.**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur + extension A501 + drive 3"1/2 + 2 joysticks + souris + tapis + environ 200 disks + originaux + livres. Excellent état : 5 700 F à débattre. **Philippe Verhague, 16, rue Christine, 95190 Fontenay-en-Parisis. Tél. : 34.71.15.34 après 19 h.**

Vds Amiga 500 + extension 512 Ko + imprimante + une boîte de rangement + multitude de jeux + câble Péritel + manette : 5 290 F. **Cyril Abouan. Tél. : 48.29.59.59.**

Vds ou échange jeux sur Amiga. Possède news. **Frédéric Mallet. Tél. : 60.68.47.46.**

Vds C64 + lecteur 1541 + K7 + 60 disks. Prix à débattre. **Mickaël Wieczek. Tél. : 20.76.42.74.**

Vds interface 4 joysticks pour Amiga + hot ball : 80 F. Iron Trackers : 30 F. Les deux : 100 F. **Christophe Sudich. Tél. : 21.26.11.34.**

Vds Amiga 500 + un méga + 2 ème lecteur + imprimante Citizen 120D + environ 750 disks de jeux, utilitaires et démos. Le tout : 5 500 F. **Laurent Fedorenko, 20, rue Victor-Hugo, 60100 Creil. Tél. : 44.57.05.75 entre 15 h et 18 h.**

Vds nombreuses disks avec jeux Amiga à 6 F. Vds également boîte de rangement. **Steeve Berdaa, 1, rue Carnot, appt 33, 93000 Bobigny. Tél. : 48.95.05.99.**

Vds ou échange news et oldies Amiga. **Emmanuel Prein. Tél. : 60.08.53.23.**

Vds C64 + drive 1541 + lecteur K7 + 150 jeux avec boîte de rangment + cartouche Fastload et Power Cartridge. Le tout pour la modique sommes de : 2 000 F. **Frédéric Savary, 15, rue Picot, 75116 Paris. Tél. : 47.55.02.36 en semaine.**

Vds échange ou achète jeux, utilitaires ou démos sur Amiga 500. Région parisienne uniquement. **Louis Dupagne, 70, rue Henri-Barbusse, 94800 Villejuif. Tél. : 47.26.53.51 ou 45.35.25.94.**

Vds C64 (new) + moniteur couleur + drive + K7 + 500 jeux (Robocop, Double Dragon etc.) + compils (Rainbow Islands etc.). Le tout : 3 000 F. **Xavier Roclandt, 115, rue Nationale, 59254 Ghyvelde. Tél. : 28.26.64.79.**

Vds disque dur A590 avec 2 mégas de RAM pour Amiga 500. Prix : 4 600 F. **Laurent Burnier, 287, rue de la Fin, 74460 Marnaz. Tél. : 50.98.54.49.**

Vds logiciels originaux Amiga (sous garantie). Liste contre 2 timbres à 2, 30 F ou 5 F. **Alexandre Boinot, La Planée, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.69.63.95.**

Vds jeux sur Amiga. Possède Great Courts 2, Total Recall etc. **Hugues Duvauchelle, 68, rue de Castille, 80000 Amiens. Tél. : 22.91.00.07 après 18 h 30.**

Vds jeux originaux sur Amiga. Prix : entre 80 F et 140 F. Possède Robocop 2, Awesome, B.A.T., Carthage, Lancaster, Maniac Mansion, Tennis Cup, Dragon's Lair 2, Gee Bee Air Rally, Explora 3 etc. **Claude Ollivier, La Grande Plaine, bât. A3, bld des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds jeux sur Amiga. **Jean-Noël Caeyman. Tél. : 43.03.74.12 après-midi.**

Vds ou échange super news sur Amiga ou les échange contre une Game Boy + jeux. **Laurent Bellanger, 18, rue Joliot-Curie à Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.85.57.**

Vds ou échange news sur Amiga. Cherche contacts sur Amiga. **Franck Ristat, 24-30, rue du 11 novembre, bât. B4, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.15.53.**

Vds A500 + extension mémoire 512 Ko + lecteur externe + nombreux joysticks + nombreux logiciels. Possède Cadaver, Flood, Awesome, Killing Game, X-Out, Xenon 2, Kick Off 2, Turrican, Projectyle, Saint Dragon etc. Le tout en très bon état. Prix à débattre. Valeur : environ 9 000 F. **Christophe Marion, 3, rue Molière, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 49.59.94.11.**

Vds moniteur couleur 1084S pour Amiga 500 avec

adaptateur (cordons), acheté : 3 000 F. Vendu : 1 500 F. **Stéphane Barboni. Tél. : 47.27.67.11 après 20 h.**

Vds jeux (arcade, stratégie, wargame) pour C64 (K7, disks). Originaux à bas prix. **Joël Lagaude, 1, square du Diapason, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.89.80.**

Vds jeux originaux pour Amiga. Wrath of the Demon, Unreal, Twin World (60 F.) + Operation Stealth, Turtles, Italy 90, Apprentice, F-29. Le tout : 800 F ou 150 F pièce. Offre Super Wonderboy pour achat de 5 jeux (minimum). **Amir Kasmi, 38, avenue du Roure, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.22.89.49.**

Vds ou échange logiciels Amiga et logiciel de copie "Allcopy System" de Hi-Tech Inventions (200 F). **Laurent Verdun, n°15 les Dryades, place de la Tarentelle, 13800 Istres. Tél. : 42.55.43.04.**

Vds C128D + écran mono Philips + imprimante + lecteur disks + quelques jeux et disks : 3 500 F. **Pascal De Clerck, 19, rue Michelet, 59790 Ronchin. Tél. : 20.53.98.57.**

Vds super hot news à très bas prix sur Amiga. Vds aussi console Neo-Geo et autres. **Hervé Lévis, 296, rue du Général-Leclerc, 60390 Auneuil. Tél. : 44.47.63.20 après 18 h.**

Vds Amiga 500 + extension + 80 jeux (Beast 2, Robocop 2) + utilitaires + manettes + pistolet, Phaser. Valeur : 10 000 F. Cédé : 3 900 F. Vds Mega Drive + 2 manettes + 8 jeux : 2 000 F. Vds Game Boy + 6 jeux + sac : 1 200 F. **Franck Carrouget, 7, rue Berthelot, 94370 Noiseau. Tél. : 45.90.55.29.**

Vds Amiga 500 (l'unité centrale) avec un meuble en bois pour ordi. avec 2 Speed King auto fire + housse + tapis souris. Le tout : 2 500 F à débattre. **Arnaud Fabre, 11, rue St-Aile, 77510 Rebais. Tél. : 64.04.59.17.**

Vds superbe Star LC10 couleur + câble : 1 450 F. Disque dur 40 Mo : 1 700 F. 110 Mo : 4 200 F. Installation possible coprocesseur Maths 8087-2 : 800 F. Vds aussi 68882-16 pour A2000 ou Mac oscilloscopes 2 x 15 MHz : 700 F. Achète tous micros HS ou cartes. **Hervé Louvel, 18, rue Dumas, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.27.73.01.**

Vds extension mémoire Roctec pour Amiga 500 avec accu. + horloge + microswitch neuve : 500 F. **Yann Simon, 53, rue de l'Ancienne-Eglise, 67760 Gambsheim. Tél. : 88.96.87.53.**

MSX

Vds Sony HBF700F + moniteur mono + imprimante Philips NMS 1421 + jeux K7 et disks, cartouches + accessoires + joystick infra-rouge : 4 500 F. **Jean-Michel Arnoult, 34, rue de la Bonne-Dame, 37210 Vouvray. Tél. : 47.52.60.58 après 18 h.**

Vds Sony MSX 501F avec magnéto incorporé + nombreux jeux (Salamander, Tennis, Goonies, Ping-Pong, Yie Ar Kung Fu 1 et 2 etc.) + environ 100 jeux + manuel : 2 000 F. **David Margerin, 4, rue Marx-Dormoy, 59293 Neuville-sur-Escaut.**

Vds imprimante MSX Philips VW30, 8à colonnes, qualité courrier, peu servie avec cordons. Prix : 1 200 F à débattre. **Jean-Marc Bailly, 9, place d'Anjou, 95120 Ermont. Tél. : 30.72.00.57.**

Vds MSX VG8220 Philips + magnéto + 3 jeux : 1 300 F. Vds plus de 50 jeux, cartouches et K7 et disks. Liste disponible contre 2 timbres. Anciennes revues pour MSX : 15 F pièce. **Philippe Petit. Tél. : 40.36.52.64.**

Vds MSX + 30 jeux (Soccer, Buck Rogers, Boxing, Rambo, Ghostbusters, Penguin Land, Yie Ar Kung Fu 2). Prix : 2 000 F à débattre. TO7 + 30 jeux : 2 000 F à débattre. **Pascal Guerriero, 1, rue Jules-Clan, appt 16, 08200 Sedan. Tél. : 24.27.68.84.**

Vds MSX2 VG8235 + 3 cartouches (Druid, King's Valley 2, Slamander) + 87 jeux (Aleste, Usas, Metal Gear, Space Manbow, Parodius, Gryzor). Le tout : 2 400 F à débattre. **Pascal Eccli, 12 rue du Noyer-Renard, 91200 Athis-Mons. Tél. : 69.38.54.93 après 19 h.**

Vds MSX VG8235 + imprimante VW0010 + jeux + livres + programmes : 1 750 F. Vds Eggerland 2 neuf : 100 F. L'affaire, Hydlide 2, Illusions : 50 F pièce. Regate : 70 F. Vds Sega Master System + Wonderboy 3 (garante depuis juin). **Romuald Laurent, 61, route du Grand-Epot, 36330 Le Poinçonnet. Tél. : 54.35.43.95.**

Vds jeux sur MSX1 et 2. Possède Hyper Sports, Sky Jaguar, Galaga, Mr Ching : 100 F pièce. Les Passagers du Vent (disks) : 150 F. Le tout en bon état. **Mehdi Mahjoub, 73, bld Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 48.05.78.75.**

Vds MSX2 VG8235 + Hydlide + Knight Night + Désassembleur + livres (Pratique du MSX2, Assembleur et Périphériques, MSX etc.) + jeux : 1 900 F. **Thierry Gadat, 32, avenue Victor-Hugo, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85.80.98.59 sauf le week-end.**

Vds MSX2 VG8235 + jeux (cartouches et disks), très bon état, emballage d'origine : 2 000 F. **Christian Hubert, 9, avenue de la Liberté, 95190 Goussainville. Tél. : 39.88.17.53.**

Vds MSX Canon V20 + câble Péritel + K7 + 3 cartouches 1 méga (Maze of Galious, Nemesis 2, Salamander) + livres + astuces + codes. Le tout : 650 F. **Tél. : 78.31.64.39 après 19 h.**

Vds pour MSX2 : Plans sur disk 360 Ko (Garyu-O, Knightmare, Ninja Kun, Samouraï, Bubble Bobble etc.). **Frédéric Hallier, Doumély-Begny, 08220 Chaumont-Porcien. Tél. : 26.47.24.01.**

Vds MSX1 + moniteur (grand écran) + magnéto + câbles + 2 joysticks + 100 jeux (K7 et cartouches). Possède The Maze of Galious, Nemesis 1 2 3, The Goonies, Penguin Adventure etc.) + boîte de rangement + manuel de Basic + nombreuses revues + astuces, bon état : 2 500 F à débattre. **Gilles Le Floch, Lande Julien, 29340 Riec-sur-Belon.**

Vds Track-Ball + Mue + Eddy 2 + Calcul : 700 F. Guardic, Hydlide 2, American Truck, Space Camp, Golf Telenet, Eddy 2 seul, Planète Mobile, Maze of Galious, Relics : 100 F pièce + port. **Atanasio Inarejos, bât. C, Le Coubertin, 13160 Châteaurenard. Tél. : 90.94.60.75.**

Vds Sony MSX2 HBF700F + imprimante NMS 1421 + donne nombreux jeux + nombreuses revues (françaises et étrangères). **Christophe Ganzitti, 39, rue d'Amiens, 80260 Rainneville. Tél. : 22.93.42.70 après 18 h ou le week-end.**

Vds MSX2 VG8220 Philips + plusieurs jeux. Liste disponible contre deux timbres. Metal Gear, Q-Bert, Green Beret, Usas etc. Vds Micro News à partie du n°1 : 10 F port compris. **Philippe Petit, 94, rue Curial, Tour I, 75019 Paris. Tél. : 40.36.52.64.**

Vds originaux sur MSX. F1 Spirit : 120 F. Nemesis : 110 F. Penguin Adventure : 120 F. Out Run : 55 F. Spy vs Spy : 55 F. Starquake : 60 F. L'Heritage : 55 F. Hole in one Pro, F16 Fighter, Flight Deck, Red Moon, Knightmare : le tout 100 F. Port compris. **Philippe Menier, 25, rue Joseph-Morion, 73000 Chambéry. Tél. : 79.62.08.12.**

NEC

Vds Nec PC Engine + Avbooster + quintupleur + super joystick + 9 jeux (Gunhead, Shinobi, Triple Battle F1, Barumba etc.). Prix : 3 000 F. **Cédric Toupet, 5, rue Robert-Bronchard, 95870 Bezons. Tél. : 39.61.08.58.**

Vds Core Grafx + 9 jeux (Devil Crush, Blody Wolf, Ninja Spirit, Formation Soccer, Wonderboy 2, Aero Blaster etc.) + une manette. Le tout en bon état : 2 000 F. **Jean-Sébastien Delanghe, 11/23, rue Vermeer, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.67.22.74.**

Vds Super Graphx (française) + joypad + boîte origine + facture, acheté le 21/12/90 + un jeu : 1 600 F. Vds Ghouls'n Ghosts : 350 F. F1 Triple Battle : 300 F. Operation Wolf: 200 F. Battle Ace: 300 F. Ninja Warriors: 200 F. After Burner : 200 F. **Jean-Marc Lahéra, Z.I. de la Molière, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.**

Vds Nec Core Grafx neuve, achetéé en novembre 90 + Ninja Spirit + Tiger Road + Rock On emballage d'origine, très peu servi : 1 700 F. **Joachim Lebailly, Bons-Tassilly, 14420 Potigny. Tél. : 31.90.84.81.**

Vds jeu Nec. Aero Blaster : 200 à 250 F. Recherche Sokoban à 200 F + quintupleur à 200 F + joystick. **Philippe Miel, 19, rue de la Somme, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.05.14.82.**

Vds Nec PC Engine + Rock On (60 Hz) : 850 F. Sega System avec Phaser + 2 jeux en ROM, neuf sous emballage : 650 F. CPC couleur 464 + 50 jeux : 1 100 **F. Rehan Tinnin, 1, avenue Weber, 93500 Pantin. Tél. : 48.46.85.11.**

Vds PC Engine + 2 jeux pour cause de TV pas assez performante, jamais servi (mai 90). Valeur : 1 600 F. Vendu : 800 F. **Emilien Bossard. Tél. : 42.77.76.25.**

Vds ou échange jeux Nec + manette XE1PC + doubleur + câble liaison moniteur Amstrad/console Nec ou Mega Drive. Achète jeux Sega 16 bits. **Julien Lombard, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Vds console Super Grafx (sous garantie 7 mois) + 7 jeux : 3 200 F. **Olivier Laurent, 28, rue Auguste-Vallaud, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 60.06.05.14.**

Vds Nec Core Grafx + jeu : 800 F. Vds Amiga 1 Mo + lecteur externe + logiciels, acheté février 90 : 4 500 F. **Laurent Cohen, 10, bld Victor-Hugo, 93400 St-Ouen. Tél. : 40.11.95.02.**

Vds console Nec + 6 jeux avec CD-Rom + 2 jeux : 2 800 F à débattre, port non compris. **Cyril Lecuyer, 4, avenue de Beaucaire, 30300 Tonquière-St-Vincent. Tél. : 66.74.45.69.**

Vds Nec Super Grafx (août 90) + 5 jeux (Ghouls'n Ghosts, Formation Soccer, Aero Blaster, etc.) + quintupleur + 2 joypads. Le tout : 2 600 F. Vds aussi TV couleur ITT Pal-Secam, 36 cm (déc. 90) : 1 000 F. **Arnaud Trochu, 71, rue des Chênes, 92150 Suresnes. Tél. : 45.06.67.42.**

Vds jeux pour Nec. Rabio Lupus et Hell Explorer : 260 F. Recherche Ghouls'n Ghosts ou Strider (pour Super Grafx) en très bon état. **Alban Fleuret, Les Jasmins, 73410 Albens. Tél. : 79.54.11.42.**

Vds, échange jeux Nec (Gunhead, Blue Blink et Saint Dragon) et Game Boy (Batman, Double Dragon etc.). **Manuel Thu, IBB, route de Soral, 1233 Lully (Suisse).**

Vds CD-ROM Nec + 2 jeux : 2 800 F. Adaptateur CD/SP : 375 F. Gameboy + un jeu : 1 500 F. Echange également jeux sur Nec. **Fabrice Nualleau, 6, allée des Petits-Bois, 92370 Chaville. Tél. : 47.50.62.33.**

Vds jeux Nec. Possède Barumba, Neutopia, Paranoia, Tales of Monster, Path : 250 F pièce ou le tout 930 F. **Alexandre Makhloufi, 12, rue Hector-Malot, 75012 Paris. Tél. : 40.19.07.75.**

Vds Core Grafx PC Engine avec 2 jeux : 1 000 F. Quintupleur : 150 F. Joystick : 150 F. Vds aussi nombreux jeux sur Nec (Dark Legend, PC Kid, Vampire Story etc.) : 200 F pièce. **Bruno Galland, 103, bd du Montparnasse, 75014 Paris. Tél. : 42.22.53.65.**

Vds ou échange nombreux jeux sur Core Grafx. Prix : 250 F. Possède Shinobi, Paranoia, Chase H.Q. etc.). **Christophe Lamentdin, 95, rue Emile-Zola, 59162 Ostricourt. Tél. : 27.89.82.36.**

Vds jeux sur Nec. Mr Heli : 250 F. PC Kid : 250 F. Les deux : 450 F port compris. Vds pour Amstrad, tuner TV-radio réveil + antenne : 700 F. Prix unique. Vds aussi jeux CBS (Donkey Kong, Schtroumpfs, Q-Bert, Antartic Adv. etc. Prix : de 60 à 70 F. **Christophe Lavaut, 21, allée Veuve-Lindet-Girard, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.51.20.51.**

Vds Core Grafx + 5 jeux (Bloody Wolf, Super Star Soldier, Kung Fu, Doramone, Tales of Monster Path). Prix : 1 900 F. **Raphaël Terranova, 48, rue Jules-Massenet, 45120 Chalette-sur-Loing. Tél. : 38.98.34.73.**

Vds jeux Nec. Wonderboy : 99 F. Super Foolishman : 190 F ou échange contre Triple Battle F1, Super Volleyball, Power Drift. **Jade Venu, 72, rue des Cévennes, 75015 Paris. Tél. : 45.58.50.33.**

Vds Nec + CD-ROM + 9 jeux (Y's, Red Alert, Wonderboy 3, Formation Soccer, USA Pro Basketball, Break In) + 2 joypads + doubleur + transfo + boîtes de rangement. Le tout en excellent état : 3 300 F ou échange contre Amiga 500. **Eric Guillard, 20, bd Jean-Moulin, 24660 Chamiers. Tél. : 53.53.36.06.**

Vds console Nec Super Grafx + 3 jeux (Ghouls'n' Ghosts, Battle Ace, Granzork). Le tout en très bon état : 1 800 F et encore sous garantie. Jean-**Jacques Casanova, 43 ter, avenue de Brimoet, 78400 Chatou. Tél. : 39.52.17.33.**

Vds Core Grafx + une manette + 2 jeux : 700 F. Vds 8 jeux pour console Mega Drive française : 200 F pièce ou 1 400 F le tout. **Cédric Bouiller, 20, rue du Jardin-Public, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.44.35.04.**

Vds console Nec PC Engine + manette + 3 jeux (Shinobi, Bloody Wolf, Wonderboy 2) + Booster + correcteur de couleurs japonaises. Prix : 1 300 F ou échange contre Mega Drive + un jeu. **Grégoire Houet, 11, rue de Fursten-Feldbrüch, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.32.31.74.**

Vds Nec PC Engine + 3 jeux (Dragon Spirit etc.). Le tout : 1 000 F. Vds aussi jeux sur CD (Golden Axe : 200 F.) ou échange contre Mega Drive française sans jeux. **Gérald François, 7 rue du Marais, 92100 Montreuil. Tél. : 48.57.62.71.**

Vds Nec Core Grafx en très bon état + 4 jeux (Lode Runner, Triple Battle F1, Blodia et Veigues) encore sous garantie (pour 9 mois) + quintupleur et un joypad. Le tout pour la modique somme de : 1 800 F au lieu de 2 290 F. **Aryan Kazemi, 12, rue Boileau, 75016 Paris. Tél. : 40.50.53.78.**

Vds Nec Core Graphx + 2 jeux + une manette : 1 000 F. **Hacène Ouallouche, 21, rue Pierre-Vaillant-Couturier, 93130 Noisy-le-Sec.**

Vds PC Engine avec Booster + 10 jeux (Gunhead, Triple Battle F1, Tiger Heli etc.). Valeur : 4 500 F. Vendu : 2 500 F. Urgent ! **Cédric Toupet, 5, rue Robert-Branchard, 95870 Bezons. Tél. : 39.61.08.58.**

Vds Super Grafx + un jeu : 1 800 F. CD-ROM 2 + un jeu : 2 500 F. Le tout avec l'adaptateur CD/SGX : 4 500 F. Adaptateur CD/SGX : 300 F. Vds aussi jeux (Ninja Spirit, Devil Crush, Ghouls'n' Ghosts, Formation Soccer, Darius+, Aeroblaster) : 280 F pièce. Mister Heli

: 250 F. **Clément Maldonado, 29 bis, rue du Pré-du-Sud, 69330 Jonage. Tél. : 78.04.32.64.**

Vds console Nec + nombreux jeux + Stick XE1Pro + doubleur joypad + jeux Mega Drive. Recherche Gen 4 n°27. Possibilité de vente séparée. **Julien Lombard, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Vds console Nec + 9 jeux (Ninja Spirit, Shinobi, Bomberman, New Zealand Story, After Burner, Mr Heli etc.). Valeur : 4 000 F. Vendus : 3 000 F à débattre. **Matthieu Jaconella, 1-3, avenue de la Porte-Brancion, 75015 Paris. Tél. : 42.50.66.06.**

Vds jeux pour Nec (cartes et CD). Vds aussi jeux pour Mega Drive. Prix maximum : 280 F. **Damien Faliph, 211, rue Paul-Eluard, 34130 Mauguio.**

Vds Nec Core Grafx, garantie 9 mois compatible toutes TV + 4 jeux (Ninja Spirit, Soccer, Baseball 3 etc.). Valeur : 2 300 F. Vendu : 1 290 F. Avec F1 Circus : 1 490 F. Vds ou achète jeux Mega Drive (150 F à 270 F.) et Game Boy (120 F à 175 F.). **Philippe Verbeke, 16, rue de Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

Vds Nec PC Engine + 4 jeux (Formation Soccer, Tiger Road, Lode Runner, Pac Land) + un joystick Nec. Le tout garanti jusqu'en octobre 91 : 1 700 F. **Romain Requena, 26, rue de la République, 17110 St-Georges-de-Didonne. Tél. : 46.05.40.68.**

Vds Super Grafx (garantie 10 mois) + 4 jeux (Ghouls'n' Ghosts, Formation Soccer etc.). Le tout : 2 000 F. Vds aussi CPC 464 couleur + jeux : 1 000 F. **Bernard Kazimierczack, 16, bd de l'Esplanade, 38000 Grenoble. Tél. : 76.46.72.21.**

Vds CD-ROM + 2CD + 3 cartes + 2 joysticks + doubleur + interface Super Grafx + câbles. Le tout : 2 800 F. Recherche MSX2 HB700F en bon état + FM Pack + jeux maxi : 3 000 F. Eric. **Tél. : 45.26.71.62 après 18 h.**

NINTENDO

Vds Game Boy + 4 jeux (Batman, Tetris, TMNT etc.) + adaptateur sect. : 750 F. Vds aussi Lynx + 6 jeux (les 6 premiers) : 1 700 F ou échange les deux contre Mega Drive + jeux. **Frédéric Fonte, 3, rue de Belfort, 57290 Fameck. Tél. : 82.57.08.81.**

Vds 11 K7 Nintendo. Prix : entre 150 et 200 F. Possède Ikarus, Zelda 1 et 2, Dragon Ball, Castlevania, Punch Out, Track and Field 2 etc.) + Nes Advantage (200 F.). Si possible région rennaise. **Erwan Charier, 13, rue du Maréchal-Joffre, 35000 Rennes. Tél. : 99.78.35.45.**

Vds console Nintendo + 2 manettes + pistolet + robot + 20 jeux (Robocop, Zelda 1 et 2). Valeur : 7 000 F. Cédé : 3 000 F. Vente séparée possible. **David Bombe, 12, allée des Plantes, 95450 Sagy. Tél. : 34.66.36.95.**

Vds console Nintendo + robot + pistolet + 4 jeux (Super Mario Bros 2, Robotwarriors, Duck Hunt, Gyromite). Valeur : 2 350 F. Vendu : 1 000 F. **Antoine Halm, 19, rue de l'Anémone, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.42.67.14.**

Vds nombreux jeux sur Game Boy et ST. Achète Meurtre à Venise et Gold Rush (originaux) : 100 F pièce. Recherche Final Fantazy Legend sur Gameboy à 120 F. **Philippe Falk, 4, avenue Henri-Prost, 95200 Sarcelles. Tél. : 35.90.48.31.**

Vds cartouches Nintendo. Kung Fu : 220 F. Kid Icarus : 260 F. Mach Rider : 170 F. Pinball : 180 F. Golf : 170 F. RobotWarriors : 270 F. **Jimmy Brousmiche, 47, avenue de Strasbourg, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.68.21.41.**

Vds Game Boy + 8 jeux en très bon état, encore sous garantie (10 mois) + facture. Valeur : 2 000 F. Cédé :1 350 F. **Fernand Goncalves, 124, rue de Paris, 60000 Beauvais. Tél. : 44.84.73.55 le week-end.**

Urgent ! Vds Game Boy + Super Mario Land + écouteur + le fil Link : 500 F. Vds Zelda 2 + notice : 240 F. Vds 20 Micro News, prix à débattre. **Fabrice Lebrun, 10, rue du Château-Travecy, 02800 La Fère. Tél. : 60.7.86.33.**

Vds Nintendo en très bon état avec 3 manettes (Nes Adv.) + 3 jeux Zelda, Ghost'n Goblins, Track and Field 2) + adaptateur japonais + cadeau (walkman Aiwa). Prix : 1 200 F. Vds PC Engine + booster (60 Hz) + 3 jeux (Alice, PC Kid, Victory Run). Prix : 1 600 F. **Cédric Monge, 16, rue de l'Yser, 33400 Talence. Tél. : 56.37.00.84.**

Vds console Nintendo + 3 jeux (Rygar, Mario Bros 2, Batman). Valeur : 1870 F. Le tout vendu : 1 000 F. **Samir Ouahab, 24, allée des Vanneaux, 44510 Le Pouliguen. Tél. : 40.62.27.21.**

Vds 2 jeux pour console Nintendo. Dragon Ball : 230 F. Ghost'n Goblins : 200 F. Livré avec boîte et notice. **Frédéric Marchand, Le Bourg-Montgaroult, 61150 Ecouche. Tél. : 33.35.70.00.**

Vds console Nintendo avec ou sans jeu. Possède Pinball, Zelda 2, MegaMan, Kid Icarus : 300 F pièce. La console est à débattre ou échange contre une console Sega avec jeu (Wonderboy 3, Shinobi, Double Dragon, Rastan, Golden Axe, Ghouls'n' Ghosts). **Maxence Maillot. Tél.: 42.92.94.95.**

Vds console Nintendo sous garantie (nov. 90) + 3 jeux (Legend of Zelda, Tetris et Goonies 2). Valeur : 1 800 F. Le tout vendu : 1 500 F. **Bernard Bazan, 80, rue Rouget-de-l'Isle, 92014 Nanterre. Tél. : 47.24.30.37.**

Vds K7 Nintendo. Top un et Metal Gear : 180 F pièce ou 300 F les deux. Echange l'une ou l'autre K7 contre Wizard and Warriors. **Gérard Codaccioni, 6, rue Federico-Garcia-Lorca, 34500 Béziers. Tél. : 67.35.02.17.**

Vds console Nintendo + 3 jeux (Super Mario, Zelda 1, Wrestlemania). Prix : 900 F. Zelda et Wrestlemania + plans Zelda : 500 F. **Pierre Amato, Bonnac, 15500 Massiac. Tél. : 71.23.05.89.**

Vds 2 jeux Nintendo. Batman, Double Dragon 2 + R.O.B. avec Gyromite et accessoires. Le tout : 700 F. Un jeu : 250 F. R.O.B + jeux : 300 F. **Marc Todoroff, 15, promenée des Terrasses, 94200 Ivry. Tél. : 46.58.56.82.**

Vds console + 2 manette + 3 jeux (Super Mario Bros, Wizard Warriors, Ikari Warriors). Le tout en très bon état : 1 400 F. **Patrice Zerbib, La Batarelle Haute, bât. G4, impasse des Agaces, 13013 Marseille. Tél. : 91.63.19.80.**

Vds console Nintendo + un pistolet + un robot + 2 manettes + 17 jeux (Robocop, Dragon Ball, Zelda), environ 10 revues du club Nintendo. Le tout en très bon état : 3 000 F. **David Bombe, 12, allée des Plantes, 25450 Sagy-Sauillancourt. Tél. : 34.66.36.95.**

Vds jeux Nintendo : de 100 à 200 F. Réduction possible pour achat de plusieurs jeux. **Rudolph Thuillier, 35, rue de la République, 69002 Lyon. Tél. : 78.42.31.72.**

Vds Game Boy + 25 jeux + écouteurs : 500 F à débattre. Vds MSX2 sans lecteur de disks : 900 F. **Yann Domise, 19 ter, avenue Aristide-Briand, 60700 Pont Sainte-Maxence. Tél. : 44.72.17.17.**

Vds console Nintendo + 16 jeux en très bon état + zapper : 2 500 F. Vds aussi Game boy + 6 jeux (Pro Wrestling, Double Dragon etc.) : 1 000 F. Possibilité de vente séparée. **Pascal Naud, résidence La Sorbonne, appt 12, avenue des Ecureuils, 64140 Lons. Tél. : 59.62.71.80 le soir.**

Vds Nintendo Nes avec 10 jeux (Contra 1 et 2, Ninjagaiden 2, Super Mario Bros 3, Tic et Tac, Heavy Barrel, Fantazy Zone 2, Braak Thru, Super Prince), inédits en France. Le tout : 2 200 F. Ma console accepte jeux USA et Japon. **Ivan Favières, 122, rue St-Georges, 69005 Lyon. Tél. : 78.38.16.91.**

Vds console Nintendo en excellent état + 4 jeux (Tetris, Mario Bros, etc.) + de nombreux livres. Vendu : 1 000 F. **Jean-Pierre Nosella, 2, rue Verlaine, 57525 Talenge. Tél. : 87.71.51.73 après 18 h.**

Vds jeux Nintendo. Simon's Quest et Zelda 2 avec notices et boîtes. Prix : 250 F. **Alain Perrault, 7, avenue du Général-Leclerc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.04.58.**

Vds Nintendo 8 bits : 500 F. 9 jeux (Faxanadu, Black Manta, Zelda 1, Top Gun, Dragon Ball, Simon's Quest, Rygar, Metal Gear, Fester's Quest) : 235 F pièce. Console + 9 jeux : 2 100 F. Les 9 jeux : 1 800 F ou échange contre Super Grafx. **Jérôme Desfieux, "L"Hôpital", 46100 Lunain. Tél. : 65.34.33.43.**

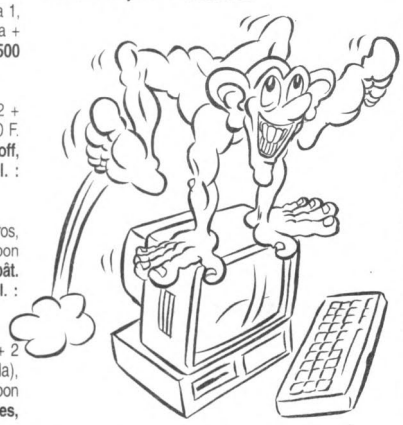
Vds 3 jeux Game Boy (Tetris, Baseball Kids, Zoids) : 250 F. **Fabien Gazagne, lieu-dit Favas, 34160 St-Bazille-de-Montmel. Tél. : 67.86.96.96.**

Vds console Nintendo 8 bits (juillet 90) : 500 F avec boîte de rangement, état parfait. Atari 800 XL : 500 F. **Geoffrey Lacroix, 1148, rue des Docks-Melvillers, 02120 Guise. Tél. : 23.61.33.08.**

Vds jeux pour console Nintendo. Tennis, Popeye, Pinball : 150 F. Goonies 2, Donkey Kong, Classics, Dragon Ball, Ikari Warriors, Galaga, Volley Ball : 200 F. Skate or die, Blade of Steel, Fighting Golf : 250 F. Possibilité d'échange. **François ou Isabelle Maillot. Tél. : 42.29.86.65.**

Vds console Nintendo + pistolet + 8 jeux (Punch Out, Robocop, Metal Gear, Mario Bros 1 et 2, etc.). Valeur : 4 500 F. Vendu : 1 800 F. Un jeu : 250 F. **Cédric Penhoat, 15, rue Pasteur, 91310 Linas. Tél. : 69.01.32.32.**

Vds jeux Nintendo. Rush'n Attack, Goonies 2, Top Gun, Section Z, Gradius : 250 F pièce. Livré avec boîte, notice, emballage et astuces. Le tout en bon état, possibilité de baisser les prix ou échange contre jeux Nec. **Thierry Vackier, 254, rue Adolphe Pajeaud, 92160 Antony. Tél. : 46.68.88.43.**



Vds jeux sur Game Boy. Solar Striker, Alleway, Tennis, Tetris : 120 F pièce. Possibilité d'échanges. Cherche Batman, TMNT et autres jeux. Faire offre. **David Guérin, 10, impasse des Gaises, 71000 Mâcon. Tél. : 85.34.37.73.**

Vds Game Boy + vidéo Link + écouteurs stéréo + Golf (le tout en très bon état). Prix : 550 F à débattre. **Clément Villet, 73, rue de Revilly, 75012 Paris. Tél. : 43.41.34.28.**

Urgent ! Vds jeux Nintendo. TMNT : 300 F. Metal Gear (+ codes) : 300 F. **Pierre Benito, Les Bois, Chatillon-sur-Cluze, 74300 Cluze. Tél. : 50.34.25.48.**

Vds Game Boy + 4 jeux + 4 accus + écouteurs + câbles pour 2 joueurs. Le tout : 250 F avec frais de port. **Gilles Clavel, 55, rue de Malaz, 74600 Seynod. Tél. : 50.51.62.90 après 19 h.**

Vds Game Boy + 8 jeux (Super Mario Bros, Striker, Qix, Snoopy + Mario + Flappy + Tetris + Quarth) : 1 200 F ou à crédit (ex : 4x300 F.). **Yvan Boragno, 13, bld Frères-Voisin, 75015 Paris. Tél. : 45.58.58.69.**

Vds jeux Nintendo. Cherche adaptateur japonais à bas prix. Echange Bionic Commando contre Faxanadu ou Bayou Billy. Echange pistolet + un jeu contre manette Nes Advantage + un jeu de 80 F. **Sylvain Puech, St-André, 81250 Alban. Tél. : 63.55.88.80.**

PC ET COMPATIBLES

Vds PC 20(3) Commodore couleur (5 semaines), sous garantie, disque dur 20 Mo, 640 Kb de RAM, double lecteur de disks 3"1/2, 5"1/4 + 3 jeux + Works MS Dos : 10 000 F. **Claudette François, Les Veyants, 06780 St-Cézaire-sur-Siagne. Tél. : 93.09.98.03.**

Vds Apple 2C + ImageWriter 2 + nombreux jeux et utilitaires + moniteur + support + Péritel + souris + joystick + livres + boîtes + disks vierges : 6 000 F. **Olivier Guyot-Gentric, 25, avenue de l'Europe, 92310 Sèvres. Tél. : 46.26.36.70.**

Vds jeux PC. Satan, Centurion, Wing of Fury, Budokan, Phantazy 3, Elite, Maths seconde : 100 F pièce. Ultima 5 : 120 F. Life and Death : 130 F. Port de 20 F. **Didier Ouvré, 24, rue André-Sabatier, 92000 Nanterre. Tél. : 42.04.76.53.**

Vds PC 1512 couleur 640 Ko + 2 drives 5"1/4 + disque dur 20 Mo + imprimante + coprocesseur maths 8087 (matériel et logiciels pour Apple tech) + nombreux logiciels : 7 500 F. **Marc Allain, 92, route de Livry, 77000 Vaux-le-Pénil. Tél. : 60.68.07.99.**

Vds originaux pour PC. Flight Simulator : 120 F. 688 Submarine : 100 F. Test Drive 2 : 100 F. California Challenge : 100 F. Battle Hawk : 100 F. Grand Prix Circuit : 100 F. Inter Sound, Harley Davidson, Shufflepuck, Rapcon : 100 F pièce. **Paul Peng, 33, rue Ravel, 59250 Halluin. Tél. : 20.37.31.51.**

Vds carte-mère 286 turbo, 13 Mhz, 1 Mo de RAM : 800 F. Disque dur 40 méga : 1 200 F. Le tout pour : 1 800 F. **Pacôme Sordoillet, 30, avenue de Provence, 78140 Vélizy. Tél. : 39.46.65.34.**

Vds PC 1512 couleur, 2 lecteurs 5"1/4 + souris + intégrale PC + utilitaires + jeux, très bon état : 3 900 F. **Philippe Olivier, 31, rue Maurice-Ravel, 59250 Halluin. Tél. : 20.03.28.65 après 18 h.**

Vds ou échange originaux sur PC. Possède Double Dragon 2, Winter Olympiad, 20 000 lieues sous les mers, Tetris, Zombi, Hurlement, The Enforcer, Le Maître des âmes, Starlord, Playhouse Strip Poker, American Soccer etc.). **Cédric Louchart, 34, rue Arago, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.46.39 après 18 h.**

Vds compatible PC XT, 640 Ko, carte EGA, écran couleur, lecteur 5"1/4 + 1 lecteur 3"1/2 (720 Ko) + un Hard disk 30 Mo. Vendu avec MS Dos et logiciels d'origine + nombreux jeux + un lot de câbles, rallonges (écran et clavier). Le tout : 8 000 F. **Jean-François Franck, 6, avenue Mathis, 83000 Toulon. Tél. : 94.41.42.66.**

Vds PC 1512 5D couleur, disk dur 20 Mo + imprimante Amstrad DMP3160 + boîte rangement 100 disks + 50 disks + nombreux logiciels : 7 000 F. Valeur : + de 12 000 F. **Frédéric Amblard, 63, rue de Lyon, 75012 Paris. Tél. : 43.41.77.62.**

Vds PC 1512 DD, 640 Ko, couleur + imprimante 3160 + intégrale PC + joystick + souris + jeux + Pascal 5.5 : 6 000 F. **Laurent Haumont, 132, route de St-Fortinat, 69450 St-Cyr-au-Mont-d'Or. Tél. : 78.83.13.94.**

Vds Apple 2E + moniteur mono + 2 drives : 1 200 F à débattre. **Bernard Lucas, 14, domaine des Roches, 91140 Villebon-sur-Yvette. Tél. : 60.10.11.26.**

Vds PC AT 286 VGA couleur, 8-12 MHz + 2 lecteurs 5"1/4 et 3"1/2, DD 20 Mo, port série parallèle, 640 Ko extensible 8 slots d'esxtension, support 80287, touche Reset, clavier 102 touches, sous garantie : 12 000 F. **Frédéric Renou, 21, avenue du Général-de-Gaulle, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 64.68.46.01.**

Vds PC 1512 CGA, lecteur 5"1/4 + 3"1/2 + disque dur + souris + jeux dont F19, Rick Dangerous 1 et 2, Wing Commander, Bomber, Stunt Car Racer etc. Vendus : 7 000 F. **Mathieu Tribut, 26, rue Gambetta, 08600 Givet. Tél. : 24.42.71.77.**

Vds PC 1512 + double lecteur 5"1/4 + imprimante DMD 3160 + joystick avec carte + jeux + souris et moniteur couleur. **Tél. : 61.53.53.48 à partie de 18 h.**

Vds PC Olivetti (AT-XT), Péritel ou moniteur + double lecteur 3"1/2 + lecteur de disks 5"1/4 + imprimante Amstrad (9 aiguilles) + souris + jeux originaux (DBase 3, Word 5 etc.). Valeur G: 9 800 F. Vendus : 4 900 F. **Robert Velle, C3 Les Pervenches, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.26.08.**

Vds PC 640 Ko + unité centrale + moniteur + souris + 2 lecteurs 1.44 Mo + cartes + livre année 89. Valeur : 11 000 F. Vendu : 4 000 F. Vds Bull Micral 90, année 79 + moniteur + 2 lecteurs + carte : 800 F. **Ludwig Fortumeau, 81, rue des Coteaux, 44340 Bouguenas. Tél. : 40.65.66.62.**

Vds nombreux jeux sur PC. Police Quest, Italia 90, Double Dragon 1 et 2, Last Ninja 2, Xmen etc. **David Krief, 5, rue du Cottage-Lafayette, 95190 Goussainville. Tél. : 39.92.89.43.**

Vds interface MIDI pour PC Expandeur intégré 100 sonorités + logiciels seq. 24 pistes + MIDImixs sous-garantie. Prix à débattre. **Eric Leclercq, Les Grandes Varennes, 21490 Clenay. Tél. : 80.23.20.55 après 18 h.**

Vds PC Amstrad 2086 + disk dur + 5"1/4 complet VGA CGA Hercule sous garantie. Valeur : 12 000 F. Vendus : 7 000 F. Cherche jeux Mega Drive. **José Teixeira, 9, avenue Racine, 77680 Roissy. Tél. : 64.40.87.81 de 15 h à 17 h.**

Vds PC-AT 386 SX VGA + DD 40 Meg + 2 drives 1,44 et 1,2 méga + souris + moniteur + softs originaux (King's Quest 5, Rise of the Dragon, etc.). Le tout : 14 000 F. **Olivier Rongione, 94, rue de Buzenval, 75020 Paris. Tél. : 40.24.23.05.**

Vds PC 1640 SD, EGA couleur (ECD) + souris + docs 3"1/2, Gem 2 et 3, Gem Paint + livre technique du 1640. Le tout en très bon état dans emballage d'origine. Prix : 6 000 F. **Gilles Laissac, Prades-sur-Vernazobre, 34360 St-Chinian. Tél. : 67.38.12.20 du vendredi au dimanche.**

Vds Modem KXCom2, 1200 bands avec disk 5"1/4 et manuel d'utilisation : 1 700 F. Bon état peu servi. **Stéphane Tellier, 3, rue Gay-Lussac, 91610 Ballancourt. Tél. : 69.90.30.61 après 18 h 30.**

SEGA

Vds cartouches Sega 8 bits + lunettes Game Boy + 6 jeux + mallette + super joystick. Le tout à moitié prix. **Louis Demarseul, 118, bld des Etats-Unis, 78110 Le Vésinet. Tél. : 39.52.29.16.**

Vds console Sega 8 bits avec 5 jeux (Shinobi, R-Type, Ghostbusters, Super Tennis, Golden Axe). Prix : environ 1 240 F. Vds manette de console Sega Mega Drive + Sword of Sodan + Alex Kidd. **Harold Storm, 5, avenue Gambetta, 78400 Chatou. Tél. : 39.52.71.32 après 18 h.**

Vds console Master System + un jeu en mémoire + pistolet Light Phaser + 2 manettes (Control Stick + Control Pad) + 14 jeux (Double Dragon, After Burner, Rambo 3, World Cup Italia, Secret Command, etc.). Le tout en très bon état : 2 100 F. **Christophe Thiébaut, 7, rue Lagraveyne, 33200 Bordeaux. Tél. : 56.02.41.15.**

Vds 2 jeux sur Sega 8 bits. Thunder Blade et Phantazy Zone 2 : 150 F pièce ou échange contre Captain Silver, Bomber Raid ou un jeu de rôle. **Aurélien Carteau, 2, rue des Orailles, 14123 Ifs. Tél. : 31.72.55.96.**

Vds Sega + Phaser + 5 jeux (Wonder 3, Spy vs Spy) + 2 joysticks : 1 000 F à débattre. Vds Atari 2600 + 30 jeux : 1 000 F. Echange jeux Gameboy (Gargoyle's, Duck Tales, Ken). Cherche Mega Drive française. **Tél. : 69.81.87.88.**

Vds Sega 8 bits + 2 manettes + Hang-On : 500 F. 6 jeux (Captain Silver, Golden Axe, Wonderboy 3, Spellcaster, Altered Beast, Psycho Fox) : 180 F le jeu ou 1 400 F le tout. Echange Forgotten Worlds sur Mega Drive française contre Golden Axe ou DJ Boy. **Philippe Bouzigue, 9, rue Frédéric-Chopin, 13960 Sausset-les-Pins. Tél. : 42.45.45.94.**

Vds console Sega 8 bits + 2 manettes et 8 jeux (Golden Axe, Thunder Blade, Shinobi, Rastan, The Ninja, Secret Command, Hang-On et Aztec Adventure). Prix : 2 200 F. Valeur : 3 200 F. **David Estéva, chemin de la Loire, 4480 Sautron. Tél. : 40.63.29.83.**

Vds 14 K7 Sega + manettes. Le tout : 2 500 F. **Nicolas Diguet, 19, rue de l'Hermitage, 44640 Le Pellerin. Tél. : 40.04.50.48.**

Vds Mega Drive japonaise + moniteur couleur Philips CM 8832 sans jeux : 2 500 F avec 3 jeux 3 000 F. Jeux au détail : 200 ou 250 F. **Franck Godaux, 42, rue de l'Idéal, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.49.44.**

Très urgent ! Vds console Sega + cordon Péritel + 2 manettes + 2 jeux (Tennis Ace et Action Fighter). Prix : 500 F. **Stéphane Capo-Chichi, 43, rue Foucher Lepelletier, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 45.58.16.74.**

Vds console Sega Master System + 2 manettes Speedking + 2 Control Pad + pistolet + manette SG Commander + 16 jeux (Rastan, Wonderboy 3, R-Type etc.). Le tout : 3 400 F. **Michaël Vétillard, 32, rue des Terres-Sainte-Victoire, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.75.00.74.**

Vds Sega 8 bits avec 10 jeux (Ultima 4, Wonderboy, Alien Syndrome, Psycho Fox, Kenseiden, Phantazy Syar, Y's etc.). Prix : 1 700 F. **Christophe Guilloteau, 3, Les Basses Justices, 16440 Mouthiers. Tél. : 45.67.96.79 après 18 h.**

Vds console Sega 8 bits + Light Phaser + jeux (Captain Silver, Choplifter, Double Dragon, R-Type). Le tout : 1 500 F. **Jacky Nabet, 39, rue Henri-de-Vilmin, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.81.12.63.**

Vds jeux Sega (Thunder Blade, Golvellius, Altered Beast, Spellcaster, Ultima 4). Possibilité d'échanges avec Shinobi 2, Mickey Mouse, Golfmania, Phantazy Star. **David Antonietti, 9, rue de Picardie, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.22.66.92 après 17 h 30.**

Vds jeux Mega Drive (française). Last Battle : 230 F. Koban : 250 F ou les deux 450 F. Dragon Ball (Nintendo) : 220 F. Alex Kidd 4 (Sega) : 200 F. **Daniel Clément, 96, rue Paul-Morin, 92000 Nanterre. Tél. : 47.29.91.12.**

Vds console Sega 8 bits + pistolet + 6 jeux (dont Battle Out Run, Super Monaco GP etc.). Très bon état. Le tout : 1 200 F. **Sébastien Drelon, 14, rue du Maréchal-Juin, 62138 Billy-Berclau. Tél. : 21.40.11.69.**

PRATIQUE DU MSX2

par Eric Von Ascheberg

NOUVEAU PRIX !

255 PAGES : TOUT SUR LE MSX2 !

125 F AU LIEU DE 185 F (FRAIS DE PORT INCLUS) !

Sommaire : le système MSX, les slots et le memory mapper, le BIOS, les variables système et les hooks, le processeur graphique V9938, les applications types, annexes.

Pour recevoir "Pratique du MSX2" par retour du courrier, envoyez un chèque de 125 F à l'ordre de : Sandyx, 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.

Vds console Sega 8 bits + 5 jeux (Hang-On, Operation Wolf, Miracle Warriors, Altered Beast, Golden Axe). Console en très bon état, achetée en juillet 90, garantie 5 mois. Valeur : 2 100 F. Vendu : 1 000 F. **Stéphane Bouvier, 90, domaine de Villiers, 91210 Draveil. Tél.: 69.42.09.25.**

Vds Sega 8 bits + Control Stick + 8 jeux (Shinobi, Wonderboy 2, 3, Worls Soccer, Super Tennis, Teddy Boy, The Ninja, Kung Fu Kid). Le tout : 1 390 F à débattre. **Christophe Grasso, immeuble "l'Estellée", 4, rue du Dr-Aurran, 83000 Toulon. Tél. : 94.09.29.47 après 18 h 30 et jusqu'à 22 h.**

Vds Mega Drive française + 6 jeux + 2 joysticks (Monaco GP + Shinobi etc.). Vendu : entre 2 300 et 2 500 F. Acheté le 30/12/90, vendu pour cause d'achat d'un IBM. **Pierre-Jean Boulanger, 31, rue du St-Gothard, 75014 Paris. Tél. : 45.38.54.94.**

Vds jeux Sega 8 bits. Rastan, Ghosbusters Spellcaster, Kung Fu Kid, Golvelius, Alex Kidd High-Tech World. Prix : 150 à 180 F. **Sylvain Gathelier, 8, allée des Vaux-Maréchaux, 89130 Toucy. Tél. : 86.44.13.21.**

Vds jeux sur Mega Drive (Budokan, Super Monaco GP, Eswat, Mystic Defender, Golden Axe, Ghouls'n' Ghosts) : 250 F pièce. Vds jeux sur Oric : 70 F pièce. Vds Vectrex + crayon optique + jeux + 2 manettes : 700 F. **Jean-Michel Siquier, 13 bis, bd Carnot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.64.55.14.**

Vds Mega Drive française en très bon état + Altered Beast + manette Pro 2. Le tout cédé : 1 400 F ou échange contre Mega Drive japonaise. Achète également Wataru, City Hunter et Momotaroh Show sur Nec. **Stéphane Jonveaux, 8, rue du 8-Mai-1945, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.94.58.84.**

Vds jeux Sega 16 bits + jeu Nec. Possède nombreuses news. Vds Nec PC Engine + jeux à bon prix. Vds jeu NEO-GEO. Recherche jeux Nintendo et Sega 8 bits. Vds revues japonaises. Adel. **Tél. : 42.52.44.96.**

Vds console Sega Master System + 3 manettes + Light Phaser + 9 jeux (Time Soldiers, Out Run, Kenseiden etc.) : 1 500 F. Valeur : environ 4 000 F. **Vincent Gircourt, 29, villa Dariel, 75013 Paris. Tél. : 45.89.70.52.**

Vds Mega Drive japonaise + 3 jeux : 1 400 F. Super Grafx + 2 jeux + 2 manettes + tripleur + correcteur de couleur. Prix : 2 300 F. Vds imprimante couleur : 1 600 F. **Gildas. Tél. : 45.41.37.17.**

Vds 5 jeux Sega (Spellcaster, After Burner, Dynamite Dux, Basket Nightmare etc.) : 150 F pièce. Vds également Vigilante pour Nec : 200 F. **Laurent David, 34, avenue du 8-Mai-1945, 59790 Ronchin. Tél. : 20.52.58.64.**

Vds Sega Master System + 2 jeux en mémoire + Control Pad + pistolet. Acheté le 20/01/90, sous-emballage, avec 4 jeux (Galaxy Force et Casino Games etc.). Valeur : 1 900 F. Vendu : 1 500 F. **Jean-Marc Cornillac, 5, rue de Lorraine, Les Capucins, 4ème étage, 70100 Gray. Tél. : 84.65.29.89.**

Vds jeux Mega Drive : 300 F pièce. Possède Batman, Robot Kid, Crack Down, Dynamite Dux, Fatman, Rambo 3, Forgotten Worlds, Same Same, Altered Beast, Shiten Mozoh, Burning Force, GainGround, Hard Driving. **Karim El Houas, 48-50, bld du Montparnasse, 75015 Paris. Tél. : 42.22.53.65.**

Vds Sega Master System + 8 K7, acheté en août 90, très bon état. Valeur : 3 500 F. Vendu : 1 800 F à débattre. **Grégory Levain. Tél. : 74.86.18.51.**

Vds jeux pour Sega 8, 16 bits et Nec. Shinobi, Tennis, Galaxy Force, Vigilante, Time Soldiers : 145 F pièce. Vds ou achète jeux Mega Drive ou Nec : 175 à 250 F pièce. Réduction possible si achat par lot. **Philippe Verbeke, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77 après 18 h.**

Vds console Sega Mega Drive + 10 jeux sous-garantie + manettes, etc. Vds console Nec PC Engine (90), très bon état. Vendu au plus offrant. **Ludwig Robert-Fortumeau, 81, rue des Coteaux, 44340 Bouguenais. Tél. : 40.65.66.62.**

Vds console Sega 8 bits + 2 joysticks neufs + 18 jeux (R-Type, Double Dragon, Rocky, Rampage, California Games etc.). Valeur : 6 000 F. Vendu : 2 500 F. **Julie Buisson, 4, domaine de Thuyset, 74200 Thonon. Tél. : 50.71.40.85.**

Vds console Sega 8 bits avec 2 manettes, lunettes 3D, pistolet et 5 jeux (Wonderboy 2, Out Run 3D, Missile Defense 3D etc.). Prix : 1 500 F à débattre. **Jérémy Bonnaire, 6 bis, rue Marcellin-Berthelot, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 34.60.60.56.**

Vds console Sega : 550 F sans les jeux. Avec les jeux (Super Monaco GP, RC Grand Prix, Basket Nightmare, Altered Bast). Un jeu : 170 F. Prix à débattre. **Nicolas Giraudeau, 52, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : 40.36.18.78.**

Vds jeux sur Sega 8 bits (Ultima 4, Y's, Psycho Fo, etc.). Très bon état : 150 à 190 F. **Jérémy Adda, 8, rue d'Oslo, 72000 Le Mans. Tél. : 43.82.63.22.**

Vds console Sega 8 bits + 4 manettes + 3 jeux : 750 F. Vds jeux Sega 8 bits. Y's : 200 F. Phantazy Star : 200 F. Ultima 4 : 250 F. **Alain Bredu, 50, rue du Bois, 62196 Hexligneul-lez-Bethune. Tél. : 21.53.44.58 après 18 h.**

Vds jeux Sega 8 bits. Possède Teddy Boy, World Grand Prix, Enduro Racer : 75 F pièce. California Games, Spellcaster, Basketball, Nightmare : 135 F pièce ou le tout 600 F. **David Feget, 11, rue des Poteries, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : 39.16.50.13 après 17 h.**

Vds console Sega 8 bits (5 mois, garantie 1 an) + 10 jeux avec notice (Golden Axe, Double Dragon, Altered Beast, Rastan etc.) + en cadeau un Micro News Hors Série Sega. Valeur : 3 950 F. Vendu : 2 700 F. **Renaud Fontugne, 39, rue du Maréchal-Foch, 77220 Tournan. Tél. : 64.07.28.94.**

Vds Sega 8 bits + nombreux jeux. Hang-On, Golden Axe, Vigilante, Shinobi, Time Soldiers, Kenseiden + jeux secrets. Valeur : 2 400 F. Vendus : 1 700 F. Vendue aussi avec 2 manettes + prise Péritel. **Anne-Marie Cruchon, 15, mail Gérard-Philipe. Tél. : 75.56.56.33.**

Vds Mega Drive japonaise : 800 F. Alex Kidd, Phelios : 200 F pièce. Hellfire, Ghouls'n' Ghosts, Golden Axe, Strider, Super Shinobi : 250 F pièce. **Thierry Richard. Tél. : 83.41.40.62.**

Vds jeux Sega : entre 100 F et 250 F. **Alain Portmann, 16, rue Jean-Cottin, 75018 Paris. Tél. : 42.05.75.90.**

Vds jeux Sega et Nintendo. Prix à débattre. **Bertrand Richer, 1, rue Lucien-Richardeau, 37540 St-Cyr-sur-Loire. Tél. : 47.54.50.65 après 19 h.**

Vds Mega Drive japnaise en très bon état + 2 manettes + 2 jeux : 1 500 F. Vds jeux pour Mega Drive : 300 F. Possède Shadow, Mickey Mouse, Populous, Thunder Force 3. Vds Golden Axe, Cyber Ball, Basket Ball, Herzog Zwei 2 : 250 F pièce. **Patrick Nallino, 1, impasse Les Malines, 91090 Lisses. Tél. : 60.86.23.25.**

Vds Sega 8 bits neuve + 2 manettes + Péritel + livre astuces + 7 ou 8 jeux. Vendu : 1 100 F avec emballage d'origine. Excellent état. **Didier Parienté, 12, avenue du Général-Leclerc, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.65.14.10.**

Vds Sega Mega Drive + 5 jeux + 2 manettes + adaptateur : 2 600 F ou échange contre Amiga ou Atari 520 ou 1040. Vds Nintendo + 35 jeux + 2 manettes : 2 500 F. Possibilité de vente Game Boy ou Lynx. Vds FZero, Final Fight, Gradius 3 (Super Famicom) : 700 F pièce. **Christian Fajardo, 29, bd Jules-Ferry, 75011 Paris. Tél. : 47.00.49.64.**

Vds Sega Master System + 4 manettes + 3 jeux : 750 F. Vds jeux Sega. Y's : 200 F. Phantazy Star : 200 F. Ultima 4 : 250 F. Recherche jeux Mega Drive française ou japonaise. Prix : entre 200 F et 250 F. **Alain Bedu, 50, rue du Bois, 62196 Hexdigneul-lez-Bethune. Tél. : 21.53.44.58 après 18 h.**

Vds jeux Mega Drive. Populous, Columns, Air Driver, Golden Axe, Tatsujin. Prix à débattre. **Jean-Charles Ledu, 4, rue Jules-Guesde, 92300 Levallois. Tél. : 47.30.41.39.**

Vds Sega 8 bits avec prise Péritel, 2 manettes, pistolet, Rapid Fire + jeu incorporé 3D, très bon état + 22 jeux (R-Type, Wonderboy 2 et 3, Double Dragon, Out-Run, Fire and Forget 2). Valeur : 8 000 F. Vendu : 5 500 F à débattre. **Benjamin Royer, 7, rue de Paris, 60128 Plailly. Tél. : 44.54.32.22.**

Vds Sega 8 bits + manettes + 20 jeux (Tennis Ace, R-Type, Shinobi, Rastan, Ultima etc.). Très bon état. Le tout vendu : 3 000 F cause double emploi. **Fabien Chaussy, 7, rue des Prés, St-Pierre-des-Nemours, 77140 Nemours. Tél. : 64.29.11.92 après 18 h.**

Vds console Sega 8 bits + 3 manettes + lunettes 3D + Phaser + 16 jeux (R-Type, Altered Beast etc.) + revues + Space Harrier 3D offert. Le tout : 2 500 F à débattre. **Jérôme Charlez, 4, rue Maillard, 75011 Paris. Tél. : 43.79.26.60.**

Vds jeux Sega 8 bits (Great Basketball, Rambo 3, Rocky, Wonderboy 2, Out-Run, Ghostbusters, Captain Silver, Galaxy Force, Choplifter). Urgent ! Prix : de 200 à 250 F. **Renaud Samson, 24, quai Duguay-Trouin, 35000 Rennes. Tél. : 99.30.62.43.**

Vds console Mega Drive 16 bits + 4 jeux + 2 manettes (dont XE1-Pro) : 2 000 F. **Jean-Michel Siquier, 13 bis, bd Carnot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.64.55.14.**

Vds console Sega Master System + pistolet + joystick auto fire + 2 manettes + jeux (Hang-On, Ghostbusters, Bomber Raid, Phantazy Zone, Basketball Knightmare etc.) + prise Péritel. Excellent état. Vendu : 1 250 F. Valeur : environ 2 000 F. **Philippe Bouffaut, 19, placette de la Sarriette, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : 64.46.26.42.**

Vds Mega Drive japonaise achetée le 20/10/90 + 2ème manette + Fatman + Ghostbusters + Golden Axe + Mystic Defender. Le tout en excellent état : 1 900 F. **François-Georges Cloutier, 34, avenue La Fontaine, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : 39.58.55.25.**

Vds 6 jeux Sega (Double Dragon, Space Harrier, Vigilante, Alien Syndrome, Galaxy Force, Power Strike). Prix : de 100 à 200 . Vds Gameboy + Mario Land + Spiderman + Tetris + accessoires : 800 F. **Julien Sirven, 8, impasse Pablo-Picasso, 31200 Toulouse. Tél. : 61.57.06.11.**

Vds console Sega Mega Drive avec 2 manettes + 7 K7 (Populous, Super GP Monaco, Ghostbusters, Budokan, Sword Sodan of Vermillion + K7 de démo. Prix : 4 000 F. **Stéphane Bibert, 27 rue Waldeck-Rochet, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.36.22.12.**

Vds Sega + pistolet + Control Stick + 13 jeux (Wonder Boy 3, Time Soldiers, Black Belt, Thunder Blade etc.). Possibilité de vente séparée. Valeur : 6 300 F. Vendu : 2 200 F. **Moustafa Zouad, 8, esc. Croix-Bosset, 92310 Seures. Tél. : 45.07.17.61 après 18 h.**

Vds Super Hydlide (Mega Drive) version japonaise. Prix : 100 F. **Jonathan Jouxtez, 23, rue de l'Abbé-Groult, 75015 Paris. Tél. : 45.31.19.48.**

Vds Mega Drive + 5 jeux : 2 000 F. Vds 10 autres cartouches : 230 F pièce. Vds Lynx + California Games, Electrocop, Rygar : 1 200 F. **Frédéric Moullec, 18-20, avenue Raymond-Radiguet, 94210 St-Maur-des Fosses. Tél. : 48.83.18.68 après 18 h.**

Vds Sega Master System + Péritel + 2 manettes + Rapid Fire + 7 supers jeux (Shinobi, Altered Beast, Psycho Fox, Kenseiden, Zillion 2, Secret Command, R-Type). Prix à débattre. Pas de vente séparée. **Brieuc Jeunhomme, 5, square Lavoisier, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 30.58.38.19.**

Vds Mega Drive française + 4 jeux (Altered Beast, Revenge of Shinobi, Forgotten Worlds, Alex Kidd) : 2 250 F. Console Nintendo + 9 jeux : 1 500 F. Vds nombreux jeux Sega : 150 F pièce ou échange le tout contre un Amiga 500 + jeux ou sans. **Yoann Digonnet, 14, rue Gouttebarge, 42000 St-Etienne. Tél. : 77.21.39.05.**

Solde jeux sur Mega Drive. Phelios, Truxton, Ghostbusters, Hellfire, Super Monaco GP, World Cup Soccer. Prix : 200 F la cartouche. **Frédéric. Tél. : 43.09.50.14 après 20 h.**

Vds K7 Mega Drive. Tatsujin : 150 F. Eswat : 280 F. Rainbow Islands : 300 F. Rambo 3 : 230 F. Didier Pienne, appt 31, bât. **Aurélia, 2, rue du Jardin-de-l'Arc, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.55.10.12 après 18 h.**

Vds jeux Sega : 200 F pièce. Possède Phantazy Star, Wonderboy 2 et 3, Y's, After Burner, Psycho Fox, Altered Beast, Basketball. **Pascal Hoarau, 5, impasse Auguste-Trébosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.**

Vds console Sega 8 bits + Light Phaser + 3 manettes + revue Hors-Série Sega + Péritel + 9 jeux dont Double Dragon etc. Valeur : + de 2 800 F. Vendu : 1 000 F. **Sébastien Derrien, 13, lot Les Romarins, 34570 Vailhauques. Tél. : 67.84.45.26.**

Vds console Sega 8 bits (très peu servi) + SG Commander + 2 manettes + 11 jeux (Alex Kidd 4, Golden Axe, Psycho Fox, Battle Out Run, Thunder Blade, Basketball, Altered Beast etc.). Valeur : 4 677 F. Vendu : 3 000 F. **Julien Monthubert, 1, rue Foran-Lalen à La Rochelle. Tél. : 46.42.38.30.**

Vds Mega Drive japonaise + 3 jeux (Strider, Godlen Axe, Basketball) + arcade Power Stick : 1 900 F. Nicolas Bellot, 4, rue **Edouard-Delanglade, 13006 Marseille. Tél. : 91.37.69.94.**

Vds jeux Mega Drive (Eswat, Golden Axe, Shadow Dancer, The Revenge of Shinobi, Rambo 3, Mickey Mouse). **Lionel Ramet, 40, rue de Lorraine, 59840 Perenches. Tél. : 20.08.78.60.**

Vds console Sega + 11 jeux (Kenseiden, Bomber Raid, Wonderboy 3, Basketball etc.) + 2 manettes, bon état. Prix : 1 990 F. **Johann Scemama, 106, rue de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : 42.23.97.45.**

Vds Golden Axe pour Mega Drive française avec boîte et notice, très bon état : 250F ou échange contre Revenge of Shinobi. Achète TMNY, Castlevania ou Boulder Dash pour Game Boy : 130 F maxi. **Tél. : 43.76.41.21.**

Vds jeux Mega Drive. Golden Axe, Altered Beast, World Cup Italia 90 : 250 F. **Anthony Rubin, 10, route de Marly, 78430 Louveciennes. Tél. : 39.69.91.41.**

Vds jeux sur Mega Drive française. Eswat, Super Monaco GP, Mystic Defender, Golden Axe, le tout en très bon état : 200 F pièce. **Thomas Fleischmann, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Décimes. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds jeux Mega Drive française : entre 265 et 345 F. Vds aussi jeux Master System à moitié prix. **Alexandre Klotz, 101, avenue de Saxe, 69003 Lyon. Tél. : 78.60.98.60.**

Vds console Sega 8 bits + 3 manettes + un jeu : 300 F. 13 jeux : 150 F pièce. Possède Miracle Warriors, Battle Out Run, Psycho Fox, Baseball, Golvellius, Spellcaster, Basketball Nightmare, Double Dragon, R-Type, Rastan, Space Harrier, Kenseiden, Lord of the Sword. Le tout : 1700 F. **Christian Tan-Eng-Teng, 114, quai Louis-Blériot, 75016 Paris. Tél. : 45.20.65.83.**

Vds supers jeux Mega Drive. Possède Populous, Battle Squadron, etc.). Prix bas. **Adrien. Tél. : 45.42.19.46.**

Vds et échange jeux sur Mega Drive. Vds Shadow Dancer : 300 F ou échange contre Strider et échange Mystic Defender contre Ghostbusters. Achète jeux Mega Drive à bas prix. **Nordine Bourara, résidence Logirem, bât. H3, Zac Jas de Bouffon, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.59.44.60.**

Vds jeux Sega Master System. Shanghaï, Psycho Fox, Captain Silver, Wonderboy, Wonderboy in Monsterland, Choplifter, Alex Kidd in High-Tech World, Great Foot, Great Golf, World GP : 200 F pièce. **Pierre Carpentier, 55, rue de Châteaudun, 75009 Paris. Tél. : 40.23.53.88 entre 8 h et 16 h 30.**

Vds jeux Mega Drive japonaise. Golden Axe, Truxtan, Forgotten Worlds, Thunder Force : 230 F pièce.

Budokan, John Madden Football, Monaco GP : 340 F. **Mickaël Silliard, 1 bis, bd de la Paix, 91300 Massy-Villaine. Tél. : 60.11.33.07.**

Vds jeux Mega Drive. Truxton : 100 F. Insector X, Thunder Force 2 : 150 F. Forgotten Worlds, Budokan, Populous, Sword of Sodan : 200 F. Vds console Nintendo neuve + Zapper + Duck Hunt, Mario Bros et Excite Bike : 690 F. **Didier Garnier, 5, rue Daniel Renoult, 93100 Montreuil. Tél. : 48.55.65.70 le mardi uniquement.**

Vds Sega Mega Drive 60 Hz avec 2 manettes et 5 bons jeux (Battle Squadron, Golden Axe, Mystic Defender, Batman etc.). Valeur : 3 255 F. Vendu : 2 500 F. **François Queinnec, 2, rue Charles-de-Foucauld, appt 805A, 37200 Tours. Tél. : 47.27.08.48.**

Vds console Sega 16 bits + 2 manettes (Pro 2) + 6 jeux (Ringside Angel, Super Shinobi, Ghouls'n' Ghosts etc.). Le tout : 2 700 F. **Bona Lim, 19, avenue Georges-Duhamel, 94000 Créteil. Tél. : 43.99.92.33.**

Vds jeux Sega 8 bits. Ghost House, Spy vs Spy : 100 F pièce. Cyborg Hunter, Aztec Adventure : 150 F pièce. Vigilante, Assault City, Shinobi : 200 F pièce. **Patrice Dechelette, 7, rue de Norvège, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.67.23.58.**

Vds Sega 8 bits + 2 manettes + Light Phaser + 3 jeux incorporés + 7 jeux (Wonderboy 2, Alex Kidd 3, Shinob, etc.). Le tout : 2 000 F ou échange contre Mega Drive japonaise + 1 ou 2 jeux. **Antoine Ruiz, cité Solazur, tour 3, 10ème étage, porte 46, 65000 Tarbes. Tél. : 62.44.10.25.**

Vds jeux Sega 8 bits. Action Fighter, World Grand Prix, Wonderboy 2, Great Basketball, Pro Wrestling, Fire and Forget 2, Time Soldiers, American Pro Football, Enduro Racer, California Games, Shinobi : 100 F pièce. **Christophe Lamirault, 16, rue des Chantereines, 93100 Montreuil. Tél. : 48.58.61.93.**

Vds jeux pour Mega Drive française. World Cup Soccer, Alex Kidd, Last Battle. Vds jeux sur 8 bits, Bomber Raid, Blade Eagle 3D, After Burner, Black Belt. Prix : entre 100 et 220 F. Recherche Super Monaco GP sur Mega Drive française. **Damien Bureau, 2, chemin de Traîne-Fesses, 69630 Chaponost. Tél. : 78.45.17.82.**

Vds Wonderboy 2 avec notice : 200 F au lieu de 369 F. **Christophe Stanislawek, 27, rue de la Gravière, bât. E, 58500 Clamecy. Tél. : 86.24.42.46.**

Vds jeux Mega Drive (Shadow Dancer, Moonwalker etc.). Jeux Nec (Ninja Spirit, Paranoia). Nintendo (Castlevania 1 et 2, etc.). Game Boy (Tennis). Les jeux : de 150 à 300 F. Vds Atari 520 STF + 80 jeux + 35 disks vierges + livre : 3 000 F. **Benoît Vialle. Tél. : 75.44.78.34.**

Vds 8 jeux Sega 8 bits (Altered Beast, Golden Axe, Time Soldiers, Wonderboy 2 et 3, Super Tennis, Psycho Fox, World Soccer). Vds Rapid Fire + control sticks + pistolet. **Alban Trapani, Graponoz cidex 18, 38190 Bernin. Tél. : 76.08.94.30 après 17 h.**

Vds console Sega Mega Drive + 3 jeux + 2 manettes : 1 500 F. Moniteur 1083S : 1 500 F. Le tout : 2 800 F. **Ludovic Yu-Yueng, 12, rue St-Exupery, 70300 Luxeuil-les-Bains. Tél. : 84.40.10.42.**

THOMSON

Vds TO9 + moniteur couleur + imprimante + souris + 2 joysticks + 150 disks (jeux et utilitaires, langages). Le tout : 4 500 F à débattre. **Fabrice Gasnier, 8 rue Lamartine, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.95.67.29.**

Cause double emploi vends jeux K7 pour MO6 neufs, sous emballage : 50 F pièce + 10 F de port. Possède Prohibition, Captain Blood. **Gilles Biaille, 2, allée des Peupliers, 77360 Vaires.**

Thomson vends souris : 300 F. Quick Disk + contrôleur : 300 F. Lecteur 3"1/2 : 600 F. Lecteur K7 : 200 F port compris. **Jean-Pierre Blancher, 230, chemin de Bourdhillan, 30200 Bagnols-sur-Cèze. Tél. : 66.79.97.09.**

Vds logiciels originaux. Caractor, Paragraphe, Assembleur, Colorpaint, Graphiques, Portefeuille boursier. L'ensemble : 1 600 F. Joystick : 50 F. **Daniel Bécane, 6, rue Port-Arthur, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.33.99.**

Vds imprimante couleur 40 col. PR90.042 pour Thomson : 300 F. K7 Pulsar 2 : 20 F. Eliminator : 20 F. Livre initiation au Forth : 50 F. Cherche livre Forth manuel de référence : 50 F. **Pierre. Tél. : 46.22.07.22.**

Vds TO8 + lecteur de disks + lecteur de K7 + environ 150 programmes de toutes sortes sur disks (jeux : Game Over, Arkanoid, etc.) + joystick + livre de programmes + câble Péritel. Le tout en très bon état : 2 500 F. **Christian Didier, 6 bis, allée Mac-Mahon, 93190 Livry-Gargan.**

Vds Thomson MO5 + 30 jeux + cartouche d'extension mémoire. Valeur : 5 000 F. Vendu : 2 500 F. **Thierry Taba, bât. E 422, rue des Chênes, 94190 Villeneuve. Tél. : 43.82.54.56.**

Vds TO9+ avec moniteur couleur, modem, jeux et utilitaires, manettes, crayon optique, livres, très peu servi, état impeccable. Cédé : 3 000 F. **Mathieu Kerganou, 42, avenue Pascal, 93370 Montfermeil. Tél. : 45.09.92.48.**

Vds matériel divers pour Thomson. Interface d'incrustation vidéo (MO et TO), joystick, cordon pour imprimante, revues Teo, nombreux jeux et utilitaires sur disks (TO8,TO9, TO9+). Prix très intéressant. **Antoine Ferjoux, Touriane, 49140 Villevêque. Tél. : 41.76.82.49.**

Vds TO8 avec lecteur de disks + crayon optique. Faire offre. Recherche HB700F MSX2 Sony avec ou sans moniteur, faire offre. **Frédéric Gradelle, 61, rue du Petit-Trouars, Calais. Tél. : 21.97.68.87.**

Vds lecteur disks 3"1/2 + controleur de disks + disk System Basic + 3 disks vierges : 700 F. **Christophe Bastgen, 7, rue Pasteur, 40130 Capbreton. Tél. : 58.72.31.05.**

Vds TO8D + moniteur couleur + manuel + joystixk + jeux dont Green Beret, Renegade, Wizzball, Numéro 10, Arkanoid, Top Gun etc. Le tout très peu servi, année 90 : 3 000 F. **Cédric Enomardo, 5, rue François-Mauriac, 81200 Aussillon. Tél. : 63.61.94.21.**

Vds TO9 + 20 jeux originaux (Renegade, Green Beret etc.) + un adaptateur joystick + joystick. Prix : 1 500 F. Vds console Atari 2600 + 10 jeux + 4 joysticks : 400 F. **Nicolas Brissert, 3, rue François-Villon, 91450 Saisy-sur-Seine. Tél. : 60.75.08.65.**

Vds TO7/70 Lep, joystick, livres, programmes éducatifs, jeux. Vds TO8D, joystick, livres, programmes éducatifs tous niveaux, jeux, utilitaires. Liste et prix sur demande. **Julien Thierry, 33, rue Emile-Zola, 94800 Villejuif. Tél. : 46.77.22.18.**

ECHANGES

Possède Turbo R et cherche jeux MSX2+/Turbo R. Vds Sony HB700 + Eprom + jeu : 3 000 F. **Fabrice Autour, 44, rue Pierre-Brossolette, 91350 Grigny. Tél. : 69.06.87.80.**

Particulier cherche à échanger B.A.T. contre 2 originaux de votre choix sur ma liste (sur demande). **Christine Arrighi, Super Rouvière, bât. B3, 83, bd du Redon, 13009 Marseille.**

Echange ou vends softs sur Amiga 500. Possède nombreuses news. **Franck Barlier, 36, rue Edouard-Herriot, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.07.32.**

Cherche contacts sur Mega Drive française pour échanger des jeux. **Sébastien Boucher, 4, rue Luigi-Cherubini, 76000 Rouen. Tél. : 35.59.97.34.**

Echange console Lynx + 4 jeux (Klax, Slime, Blue L. California) + câbles + orgue électro stéréo. Valeur totale : 3 400 F. Echange contre CD-ROM Nec ou NEO-GEO ou Super Famicom ou disque dur ou extension 2Mo pour Amiga 500. **Freddy Bougy, 26, avenue du Languedoc, 51350 Cormontreuil. Tél. : 26.82.27.21.**

Amiga cherche contacts sérieux et rapides pour échanger des news. Possède Awesome, Beast 2, Killing, Game Show et beaucoup d'autres news. **Sébastien Bigot, 25, rue du 11-Novembre, 37390 Mettray.**

PC 3 et 5 pouces échange jeux, utilitaires et animations. Echange original Prince of Persia + solution contre Loom, King's Quest, Space Ace, Monkey Island, Dick Tracy ou Rick Dangerous 2. Recherche aussi Quick Basic. **Christophe Bulla, 21, bd de Suisse, 98000 Monaco. Tél. : 93.25.17.93.**

Atari 520 STE échange jeux, utilitaires. Possède news (Geisha, Prince of Persia, Ra, Tournament Golf. Réponse assurée si timbre joint. **Samuel Blazyk, BP 8, 59132 Glageon. Tél. : 27.57.01.93.**

Echange ou vends jeux et utilitaires à bas prix sur 520 STF. Cherche émulateur Amiga pour ST. **Philippe Bianco-Mula, allée du Castellas, 13770 Venelles.**

Cherche contacts pour échanges de logiciels sur Amiga 500. Possède nouveautés (Nitro, Dragon, etc.) et utilitaires. **Patricia Carré, 16, avenue Jules-Guesde, 69200 Vénissieux.**

Atari 1040 STF échange news et cherche correspondants raides et sérieux pour échanger dernières news. **Fabrice Campagna, 84 traverse des Ecoles-St-Memet, 13011 Marseille.**

Echange jeux et utilitaires sur C64/128. **Alain Chardonnens, Mt-Tendre 14, 1530 Payerne (Suisse).**

Cherche contacts sur ST pour échanger jeux et utilitaires etc. Possède nombreuses news et oldies (Kick-Off 2, Operation Stealth, etc.). **Daniel Cacic, 6, avenue de Coucy 02200 Soissons. Tél. : 23.53.11.97.**

Echange jeux et utilitaires sur ST et Amiga. Echange cartouches sur Lynx et Atari XE. Achète Beecards et autres extensions pour Portfolio. Recherche docs divers et aussi démos. **Richard Cayrat, 13, rue Anthoard, résidence Etudiants, chambre 309, 38000 Grenoble.**

Echanges jeux et utilitaires sur Atari ST. Possède news. Envoyez liste. **Frédéric Coopman, 7, rue des Mésanges, 59229 Teteghem.**

Echange pour PC original Alpha Waves, excellent état (3"1/2) contre un autre original. **Nicolas Carsez, 14, rue du 8-Mai, 59111 Lieu-St-Amand.**

Cherche contacts sérieux sur 520 STE. Possède nombreuses news. **Olivier Cadart, 20, bd Courreaux, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.33.46.26.**

Echange ou vends news sur ST. **Dominique Diverchy, 42, rue Maurice-Ravel, 62138 Billy-Berclau. Tél. : 21.79.85.85.**

Echange ou vends softs 520 ST. Possède nombreuses news. **Pascal Demeusy, Vescemont, 76, route de Rosemont, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.03.16 entre 19 h 15 et 20 h 30.**

Echange jeux et utilitaires sur Amiga et Atari ST. **Patrice Fariney, 8, cité Ker-Hent-Coz, 56690 Mostang. Tél. : 97.65.72.22.**

Echange jeux Nec en Moselle de préférence. Possède Devil Crash, Gunhed, Energy etc. Recherche surtout PC Kid, Formation Soccer, Ninja Spirit, New Zealand Story etc. **Frédéric Fonte, 3, rue de Belfort, 57290 Fameck. Tél. : 82.57.08.81 après 18 h.**

Echange Atari 520 ST DF en très bon état + 50 disks + 2 manettes + originaux + boîte de rangement contre Amiga 500 en état de marche. **Christophe Gremillion, 2, avenue Ambroise-Rendu, 75019 Paris. Tél. : 42.00.46.99.**

Echange K7 Nintendo (Double Dribble, Kung Fu contre World Wrestling). **Stéphane Gauchotte, 24, allée du Grand-Bois, 55170 Amcerville. Tél. : 29.75.35.46.**

Echange nombreux jeux pour Amstrad 6128. Vds aussi nombreuses disquettes originales. **Roch Giraud, 3, bld Edouard-Rey, 38000 Grenoble.**

Echange ou vends news sur STF STE. Possède Car-Vup, Narc, Metal Master etc.). **Lionel Heriaud, route de Cognac, cidex 414, 16730 Fléac. Tél. : 45.91.12.64.**

Echange jeux sur Amiga 500. Vds matériels et cherche jeux de rôle. **Fabrice Hermand, 11, rue Gustave-Charpentier, Le Château-d'Olonne, 85100 Les Sables-d'Olonne. Tél. : 51.32.44.13.**

Echange Populous sur Mega Drive française contre jeu Mega Drive. Recherche Phantazy Star, Super Monaco GP ou Mickey Mouse. **Grégory Leyre, 156, chemin des Prés, 34400 St-Christal. Tél. : 67.86.03.66.**

Recherche contacts sur ST. Possède news, démos, jeux (Powermonger, Mystical, Eswat, Dick Tracy, Pang etc.) + Speedball 2 et bien d'autres. **Sylvain Létuvée, 70, rue du Général-Carrey-de-Bellemare, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.49.41.63.**

Echange nombreux jeux et utilitaires sur Amiga 500 contre jeux Mega Drive ou télécartes. **Serge Laurent. Tél. : 74.25.33.46 après 19 h.**

Echange nombreuses news sur ST/STE. **Eric Lambin, 228 ter, rue Clémenceau, 59139 Wattignies. Tél. : 20.97.35.76.**

Echange supers news sur A500 ainsi que des démos. Recherche codeurs et graphistes pour créer groupe de démos. **Stéphane Lerein, 3, impasse des Acacias, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.61.01.62.**

Echange jeux sur Atari ST. Recherche et possède news. Vds aussi jeux (Kick Off 2, Nitro, Lost Patrol, Captive, Powermonger) : 100 F pièce. **Christophe Lasmier, 2, impasse Claude-Roce, 77740 Couilly. Tél. : 60.04.49.39.**

Echange ou vends Golvellius sur Sega 8 bits. **Michaël Langui, 21, rue de la Louvaque, 59112 Ancœullin. Tél. : 20.85.76.06.**

Amiga 500 échange ou vends news. **Alexandre Mirzayance, 13, Les Savoyances, 74200 Thonon. Tél. : 50.70.46.44 après 17 h.**

Je propose (PC 5"1/4) Challengers ou Sherman + PC Hits 2 contre Power Crash ou PC Goldhits 2 (5"1/4 ou 3"1/2). **Wilfried Matter, ch 454, BP 627, 86022 Poitiers.**

Turbosilver tout neuf (scellé), échangé ou vendu. Recherche Elan Perf 2 Disney, anim, page flipper etc. **Ghislaine Mathieu, 54, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 43.07.24.03.**

MSX2 cherche contacts sérieux pour échange jeux et utilitaires. Possède nombreuses news. **Georges Morelle, 30, rue du Pdt-Allende, 59185 Provins. Tél. : 20.86.85.69.**

Amiga échange ou vends news, jeux et utilitaires. **Jean-Michel Manzi, bât. Cio, Milan Sud, 13110 Port-de-Bouc. Tél. : 42.06.45.92.**

Echange nombreux logiciels sur TO8D. Possède + de 40 originaux. Cherche contacts sur TO8D pour échange de logiciels, utilitaires et jeux. **M. Mslonka, 31, pavillon Adlis, Grande Résidence, 62300 Lens.**

Echange Odin et Edy 2 (originaux) contre jeu cartouche, livres divers (Guide du Graphisme, Assembleur et périphériques, Programmation du Z80, Applications du Z80 etc. **Alex Marcialis, 13, rue Léon-Blum, 13090 Aix-en-Provence.**

Echange jeux et utilitaires sur ST. **Eric Machinski, 22, rue de Piacardie, 62221 Noyelles-sous-Lens. Tél. : 21.67.02.93.**

1040 ST échange jeux et utilitaires, éduactifs, démos. **Sylvie Michel, résidence Loretto, bât. A, route du Vittulo, 20000 Ajaccio.**

Amiga cherche contacts dans le monde entier. Possède news F19, F29, Beast 2, Wings, James Pond, Ultimate Ride. **Florent Nolot, BP 27, 80550 Le Crotoy.**

Echange Lynx + 6 jeux (Slim World, Blue Lighting, Rampage, Electrocop, California Games, Gates of Zendocan) contre Nec + 6 jeux ou Mega Drive 60 Hz + 4 jeux ou vends l'ensemble : 2 400 F. **Gil Pluquet, 52, rue de Willams, 59390 Sailly-lez-Lannoy. Tél. : 20.02.28.63.**

Echange news sur ST et vends jeux (Tortues Ninjas, Golden Axe, Strider, Operation Stealth, Les Voyageurs du Temps, Legend of Djel, Drakkhen, Explora 2, Targhan, New Zealand Story, B.A.T., La Quête de l'Oiseau du Temps, etc. **Stéphane Pironon, 6, rue des Marais, 77450 Coupuray. Tél. : 60.04.05.94.**

Echange ou vends news sur Amiga. **Gérard Pelletier, 1, bd Talabot, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.27.98.**

Echange jeux sur Mega Drive. Possède Mystic Defender, Ghouls'n' Ghosts, Moonwalker, Shadow Dancer, Golden Axe). Recherche Strider, Helfire, Populous. **Anthony Prezman, 10, avenue Junot, 75018 Paris. Tél. : 42.58.54.93.**

Amiga échange, vends news, utilitaires. Faire offre. **Jimmy Robin, 3, allée de Maletrenne, 37400 Amboise.**

Echange jeux sur Mega Drive française. Super Shinobi + Mystic Defender + Golden Axe. Possibilité de vente. Recherche toutes cartouches françaises (Ghouls'n' Ghosts) et japonaises (Thunder Force 3 + Sword of Vermillion). **Yann Renard, Pebresque-Poudenas, 47170 Mézin. Tél. : 53.65.65.22.**

Cherche contacts sur STE/STF pour échange news et utilitaires. **Renaud O., 15, rue Blériot, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 34.79.94.15 avant 22 h.**

Echange jeux sur PC disk 360 Ko. Possède news et oldies. Vds aussi jeux Sega 8 bits (Shinobi, Kenseiden, etc.). Prix : 150 F à débattre ou 400 F le lot. **Lionel Rabiet, BP 27, 56998 Lorient-Naval. Tél. : 97.84.74.48.**

Echange, vends jeux sur Super Grafx et Core Grafx (Out-Run, Chase HQ2, Champion Wrestling etc.). Cherche Nec à 500 F. **Fay Sadakhom, 293, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.00.00.76.**

Echange oldies et news sur Amiga. Powermonger, Phantazy 3 etc. Recherche utilitaires ou block editor. **Gabrielle Sauvat, Les Chapelles, 74150 Etercy. Tél. : 50.69.73.49.**

Echange ou vends + de 400 démos sur ST, 12 originaux. Demander liste. Echange Eswat, Alex Kidd et Shadow Dancer sur Mega Drive japonaise. **Stéphane Thuillier, 9, rue G.-Basquin, 59810 Lesquin. Tél. : 20.87.83.03.**

Echange utilitaires et démos contre jeux originaux. **Wilfried Thèves, Mercièes-aux-Bois, 60610 La Croix-St-Ouen. Tél. : 44.41.27.95.**

Echange news sur Amiga. **Yannis Terpreault, 151, rue des Violettes, 49400 Saumur.**

Echange jeux sur Amiga (news). **Eric Troadec, 31, avenue Hector-Otto-Mac, 98000 Monaco. Tél. : 93.50.32.12.**

Echange ou vends news à bas prix sur Amiga. **M. Voisin, St-Pierre-des-Champs, 60850 St-Germer-de-Fly. Tél. : 44.82.52.98.**

Coder ST échange sources GFA/ASM, démos, musiques, modules. Cherche graphiste. **Sylvain Wyckaert, 14, La Bridoulette, Avesnelles 59440 Avesnes.**

Echange news et oldies sur 520 STF. Possède Explora 3, Panza Kick Boxing. **Eric Koeller, 21, rue Martin-Schongauer, 67200 Strasbourg.**

Cherche correspondants sur CPC 6128 pour échange de jeux. **Jérôme Gautier, 2, clos de l'Ermitage, 86130 Jaunay-Clan. Tél. : 49.62.04.03.**

RECHERCHES

Achète pour 1 200 F, ordinateur MSX2 VG8235 Philips (juste clavier), bon état. **Christophe Anselm, 6, rue des Prés 68470 Ranspach. Tél. : 89.38.75.28 après 18 h.**

Cherche correspondants MSX2 et Lynx pour échanges. Possède un Turbo R. Vds HB700F + Eprom + cartouches SCC avec interrupteur + jeux : 3 000 F. **Fabrice Autour, 44, rue Pierre-Brossolette, 91350 Grigny. Tél. : 69.06.87.80.**

Recherche le jeu de rôle Runequest : 125 F environ. **Ludovic Aubrun, 70, rue du Gris-Meunier, 45560 St-Denis-en-Val. Tél. : 38.64.94.69.**

Achète vends jeu pour Famicom. **Adel. Tél. : 42.52.44.96.**

Recherche lecteur disks pour Canon V20 MSX1 + câble à petit prix en bon état. **Nathalie Bonnin, 28, rue du Grand-Chemin, 37360 Rouziers-de-Touraine.**

Recherche pour TO8D, Gestion Fil, Commerce 9, Microbac Anglais, Caractor 1, Microbac Espagnol, Langue Française CE1 à 3ème, Outils langue allemande, anglaise, espagnole, originaux ou copies avec la doc si possible. **Vincent Bouvier, 14, rue Moreau-Vicq, 59970 Fresnes-sur-Escaut. Tél. : 27.27.32.77.**

Cherche pour Mega Drive , After Burner 2, DJ Boy, Mickey Mouse et un SG Turbo. Echange Golden Axe (français) + 50 F contre Golden Axe (jap.). Cherche pour Nes, Robocop, Tetris et le double player. **Julien Brisson, région nantaise. Tél. : 40.04.63.77.**

Je suis bloqué au premier stage du jeu Druid sur MSX2. Aidez-moi ! Je n'arrive pas à ouvrir la porte donc impossible de changer de niveau. **Xavier Bailloux, 24, route de Chambord, 41350 St-Gervais-la-Forêt. Tél. : 54.43.45.75 après 17 h 30.**

Cherche jeux pour C64 (originaux sur disks) et principalement simulations, sports, auto, moto, billard etc. **Christophe Cartier, La Poste, 47230 Vianne. Tél. : 53.97.56.00.**

Achète Amiga 500 + moniteur couleur + souris + jeux. Prix : entre 3 500 et 3 700 F. **Grégory Collard, 8, square de la Bergerie, 77185 Lognes. Tél. : 60.06.61.46 après 17 h.**

Recherche sources pour échange ou achat de jeux avec le club Amigaones. **Cyril Cassagne, 2, rue de la Tramontagne, 31240 L'Union. Tél. : 61.74.29.03.**

Fanatik MSX n°6 est sorti le 15 janvier (listings, jeux etc.). Disponible contre 11,50 F à l'ordre d'Overdrive Publications. **Christophe Collot, 49, avenue du Général-de-Gaulle, 77420 Champs-sur-Marne.**

Cherche correspondants pour échange sur MO6 (possède Bob Winner, Beach Head, Captain Blood etc.). **Dominique Champtoussel, 2, rue Blaise-Pascal, 70000 Vesoul.**

Achète TO8-TO9D : 1 000 F maximum. Recherche jeux sur K7 pour TO7 (Stanley et Arsène Lapin). **Pierre Carayol, 81320 Moulin-Mage.**

Achète Game Boy en bon état + 2 jeux. Prix : 500 F. **François Cormier. Tél. : 56.50.91.94.**

Recherche docs de USS John Young et Secret of the Silver Blades et logiciel de décision. **Marcel Dutron, 54, rue Pen-ave-SDtang, 3ème étage, 29000 Quimper.**

Recherche anciens titres pour Atari 1040 STF. Envoyez liste. Recherche Kick Off 2 et Player Manager en version française et lecteur externe DF 3"1/2. **Philippe Debonne, 23, avenue de Valdéries, 81450 Le Garric.**

Recherche K7 Nintendo pas trop élevé (entre 150 et 250 F.). Cherche surtout Batman, Mario Land, Black Manta. **Dimitri Deconde, Bourracq, St-Pierre-de-Caubel, 47380 Monclar. Tél. : 53.41.86.01.**

Recherche imprimante Thomson PR90-612 ou PR90-600 ou PR90-055. **Denis Delmaire. Tél. : 49.66.48.18.**

Recherche possesseurs de Sega 8 bits sur région toulousaine pour échanger des jeux. Possède Altered Beast, Wonderboy 2, California Games, Rastan, Lord of the Sword, Psycho Fox, Rampage etc.). **Franck Gentili, 2, rue E-Lozes, 31500 Toulouse. Tél. : 61.54.70.81.**

Achète console Sega ou Nintendo avec ou sans jeu et cartouches Nec et Mega Drive. **Roland Guenier, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.22.55.21.**

Achète jeux Sega Mega Drive, Super Monaco GP, Shadow Dancer, Golf, Strider, Battle Squadron. Faire offre. **Frédéric Gassmann, 49, rue de Habjheim, 68170 Rixheim. Tél. : 89.64.28.55.**

Achète Nec 2 (très bon état) + ses 3 jeux + 3 jeux Core Grafx + correcteur couleur + joystick + transfo : 2 000 F ou NEO-GEO + joystick : 2 000 F. **Sylvain Gallet, 16, avenue Jean-Lebas, 93140. Tél. : 48.02.06.98.**

Recherche MO5 ou TO7/70 + jeux (maxi 300 F.). Echange jeux et utils. Recherche listings pour 6128. **Muriel Ghesquière, 398, rue Jules-Guesde, 59510 Hem.**

Cherche synthé vocal dans la Saône et Loire. **David Hofmann, Le Huat-des-Champs, 71360 Epinac. Tél. : 85.82.19.59.**

Achète tous jeux récents Sega et Nintendo 8 bits : 100 F pièce port compris. Achète Mega Drive et Nec 50 Hz et jeux. Faire offre. **Nicolas Humeau, 9, rue du Sacré-Coeur, 49300 Cholet. Tél. : 41.65.54.87.**

Recherche pour MSX, extension 64 Ko de Philips, réf. Vu0034 ainsi que contatcs sur 8235 avec lecteur externe 720 Ko. **Michel Jandrau, 24, route de Royan, 17120 Cozes. Tél. : 46.90.98.16.**

Recherche Graphic Master HBS-Ho11C et Creative Graphics GB-7S. Vds MSX2 8235 + imprimante + logiciels : 2 000 F. Vds magnétoscope portable : 1 000 F. **Yvon Jacopin, Kerfontaine, 56400 Pluneret. Tél. : 97.24.13.21.**

Achète XE1Pro (Nec), Super Volley Ball pour le moins cher possible. Achète aussi CD-ROM, Wonderboy 3 et Y's. Recherche MSX2 Sony HBF700F en très bon état. **Patrice Krysztofiak, 1, rue du Vermont, 62720 Rety. Tél. : 21.92.91.72.**

Cherche Amiga 500 sans jeux ni moniteur : 2 200 F. **Eric Lebel, 3, avenue Maurice-Bertaux, 78300 Poissy. Tél. : 39.65.47.66.**

Achète jeux Core et Super Grafx. Vds disks 5"1/4 (C64) : 3 F pièce. Vds crayon optique, piano, C64 (n), 1541 (n), cartouches, utilitaires. Recherche bidouilles pour Nec. **Jean-Marc Lahera, Z.I. de la Molière, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.**

Cherche traitement de texte (disks) ou vends MSX2 VG8235 : 2 000 F avec 10 disks vierges. **Patrick Lecat, 1, résidence Lutétia, 47240 Bon-Encontre. Tél. : 53.98.12.03.**

Recherche pour Mega Drive, After Burner 2, Ringside Angel, Alex Kidd, Tetris. Vds pour Nes, Pow, Contra, Bad Dudes : 250 F pièce. **Julien Lorec, région nantaise. Tél. : 40.04.63.77.**

Echange nombreux jeux pour ST. Possède nombreuses news et autres. **Jérémy Lère, 3, rue du Pensionnat, 34600 Bédarieux. Tél. : 67.95.16.80.**

Achète pour Apple 2E, +, logiciels, jeux, matériel. **Ludovic Lejeune, 9, rue Bara, 08700 Nouzonville. Tél. : 24.53.71.12.**

Amigaman recherche disk ou appareil de traduction. **Christian Martinez, quartier Nodon, 26000 Allex.**

Achète Strider sur Mega Drive 16 bits française pour 250 F. **Fred Magnard, 215, rue de Charleville, 59500 Douai. Tél. : 27.88.19.17 après 18 h.**

Recherche Super Monaco GP, Moonwalker, After Burner 2 sur Mega Drive française. Echange contre Budokan, Space Harrier 2, Forgotten Worlds. **Eric Meyer, 3, rue Madame-de-Sévigné, 69720 St-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.98.24.**

Amstrad 6128 recherche jeux. Xenophobe : échange contre autres jeux. **Michel Mantel, 1/42, groupe Rénovation, 59160 Lomme.**

Urgent ! Cherche Sega 16 bits (jap.) entre 900 et 1 400 F avec jeux. Cherche aussi Core Grafx entre 800 et 1 200 F avec jeux. Achète jeux sur Mega Drive : 250 F maxi. **Thioula N'Guyen, 6, rue du 4-Septembre, 13200 Arles. Tél. : 90.96.58.89 à partir de 19 h.**

Achète Cadaver pour Atari ST : 100 F à 150 F ou échange contre Captive. Sarthe uniquement. **Grégory Robert, 48, bd Carnot, 72000 Le Mans. Tél. : 43.24.29.50.**

Recherche toutes personnes capables de m'aider à Captive ou à Legend of Faerghail ou en échange peut vous aider à Bloodwych 1 et 2 ainsi qu'à Dungeon Master, Drakkhen, Kult, Targhan, Eagle's Rider, Speedball 2 et autres. **Jérémy Tallon, 2, rue des Jonquilles, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.95.31.52.**

Achète CD "Power Drift et Mega Drive de Sega : 80F +port. **Djam, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : 30.32.12.69.**

Recherche Nintendo ou Sega avec une cartouche de jeux. Prix : entre 450 F et 500 F. **Régis Wahlé, 7, rue St-Sébastien, 57500 St-Avold. Tél. : 87.92.44.24.**

Cherche jeux sur Neo-Geo. **Benjamin Weill, chemin Champs-David, 1268 Begnins VD (Suisse).**

Cherche pour TO8, Prolog, Le Journaliste, Crazy Cars, 7 logiciels vocaux et studio pour 30 F la disquette et

son manuel. **Rémi Wick, 55000 Saudrupt. Tél. : 29.70.22.20 après 19 h.**

Achète jeux sur Nes, plus particulièrement Mario Bros 2 et Megaman 2. Prix : entre 100 F et 200 F. Vds aussi jeux sur 6128. Région Paris. **Johann Battini, 4, rue Borromée, 75015 Paris. Tél. : 45.67.49.32 après 18 h.**

Recherche jeux Sega Master System. Prix : environ 100 à 150 F. Cherche Golden Axe. **Ygal Zini, 6, avenue du Général-Pierre-Billatte, 94000 Créteil. Tél. : 43.99.20.06.**

Amiga cherche contacts sympas pour échanger softs et délires (jeux, démos, utilitaires). **Fabien Madeyre, Le Perut, 33420 Camiac St-Denis.**

Achète docs et codes de Great Courts 2 et Disney Animations sur Amiga. **Alexandre Mirzayance, 13, les Savoyances, 74200 Thonon. Tél. : 50.70.46.44.**

CLUBS

Recevez gratuitement le catalogue des meilleurs logiciels du domaine public pour ST, Amiga et compatibles PC. Des centaines de disks Freeware. Vous recevrez aussi une liste de logiciels d'occase pour ST. **International Freeware Association, 59680 Cerfontaine. Tél. : 27.65.86.11.**

Club Amigaones cherche tout contacts pour achat et ventes de jeux. **Jean, François ou Cyril, 2, rue de la Tramontagne, 31240 L'Union. Tél. : 61.09.98.32 ou 54.22.69.08.**

Si vous êtes bloqués sur votre Sega, Nintendo, Mega Drive, Nec, Amstrad, Atari, Amiga et PC compatibles. **Daniel Massaro, 46, rue de la Biff, 6780 Hondelange (Belgique).**

MSX2/2+ disk digits, club importation du MSX Turbo R. Vds tablette graphique : 890 F. Imprimante neuve NMS 1421 : 1 590 F. **Patrick Legon, 96 c, rue Philippe de Lassalle, 69004 Lyon. Tél. : 78.27.09.64 le soir.**

Club Nec 1 et 2, CD, Sega 16 bits, Nintendo 16 bits, SNK Neo-Geo. Vds jeux SNK (Ninja, Nam, Magician, Baseball, Golf Riding) : 1 400 F. Vds Amiga 500 : 2 000 F. **Axel. Tél. : 50.21.92.38 ou Antoine 50.58.73.93 après 18 h ou en week-end.**

Arnold n°3, fanzine K7 dispo, 17 rubiques (listings, PA, trucs et astuces, fanzines, etc.). **Sébastien Bertiaux, 123, rue de Bellain, 59500 Douai.**

Vous avez un CPC ? Tant mieux ! Alors procurez-vous mon fanzine sur disk. Envoyez moi une disk et un timbre de 3,80F. **Lionel Vilner, 18, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : 45.26.00.64.**

Le fan club MSX n°4 est sorti sur disk 360 Ko et 720 Ko au prix de 40 F. De nouvelles rubriques y apparaissent. **Franck Tétu, 54, rue Edouard Vaillant, 59199 Hergnies.**

Club MSX sur disk recherche contacts pour échange de jeux sur disks. Joindre liste et un timbre. **Christophe Chaplain, 22, rue des Aubépines, 86190 Ayron.**

Amiga certified association et les logiciels dom pub Amiga ouvre ses portes. **Demandez le catalogue gratuit. ACA, BP 23, 59212 Wignehies.**

Vous avez un Amiga ? Alors rejoignez le club Dragon's Strikes, nouas avons les dernières news à un prix super. Possède Golden Axe, Gremlins 2, Back to the Future 2, Nitro, James Pond, Tortues Ninja, Rick 2, Kick-Off 2, St-Dragon, etc. **Sébastien Philippe, club Dragon's Strikes, le Petit Lac, 24, allée du Gers, 13480 Calas. Tél. : 42.69.02.52.**

75 débutant cherche club IBM pour pratiquer le Basic et MS/dos. **Club sur Paris ou 92 sud. Christian Dagou, 45, rue des Binelles, 92310 Sèvres. Tél. : 45.34.69.99 le soir de 20 h à 21 h.**

CONTACTS

Amiga cherche contacts. **Jean-Michel Aubin, cité Les Raumettes, bât. H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.**

Cherche contacts sérieux sur MSX2. Possède SD Snatcher, Dragon Slayer 6, Pixel, Rune Worth,etc. Envoyez liste. **Jacques Aymar, 5, rue des Amandiers, 34160 Castries. Tél. : 67.70.29.67.**

STE cherche contacts sérieux et sympas pour échanges de jeux et utilitaires, éducatifs. **Jean-François Bertheau, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

ST recherche contacts pour créer club de contacts, d'échanges, d'aides, etc. **Jason Boesnach, Le Petit Blosset, 18500 Vignoux-sur-Barrangeon.**

Recherche contacts durables sur CPC 6128. Possède Kick Off 2, Shinobi, Sim City, Spitting Image. **Arnaud Baehl, SP 69071.**

Cherche Atariman et Atarigirl pour échange de jeu. Possède Kick Off, Italy 90, etc. **Vincent Baumann, 10, avenue Ambroise-Croizat, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.65.36.92.**

Recherche contacts sur ST. Possède de nombreuses news dont ADS, Gazza 2, Vaxine, Stun Runner, Prince of Persia etc. **Gilles Bonnal, 28, avenue Blanqui, 34600 Bedarieux.**

Echange jeux sur C64. **Alain Chardonnens, Mont-Tendre 14, 1530 Payerne (Suisse).**

Cherche contacts sur Thomson TO8. Possède nombreux jeux (Bivouac, Captain Blood, Passagers du Vent 1 et 2, Ripoux etc.). **Sophie Carton, 14, rue des Tulipes, 80350 Mers-les-Bains.**

Cherche contacts sur Amiga 500. Possède nombreuses news (Elvira, Kick-Off 2, Super Off-Road). **Florant Crétal, 29, rue Gabriel-Péri, 59480 La Basse-Nord. Tél. : 20.29.18.47.**

1040 STE cherche contacts sérieux. Possède et cherche news (utilitaires, démos). **Frédéric Coopman, 7, rue des Mésanges, 59229 Teteghem.**

A l'aide ! Je suis bloqué dans Captive, j'aimerais savoir comment aller dans les deux zones noires pour avoir la sonde au niveau 9 ? **René Castagnet, 3, résidence Lavigerie, rue du Maréchal-Juin, 64100 Bayonne. Tél. : 59.55.00.03.**

Recherche contacts MSX1/2. Cherche applications musicales, Music Module ou synthé Yamaha en vue d'échange d'informations. **Gilles Didierjean, 6, place Lamartine, 67400 Illkirch.**

Amiga cherche contacts sur région des Mureaux, Mantes. Possède dernières news. Vds originaux (Wild Street, Robocop, Sword of Sodan, Dragon Ninja, Tennis Cup, Rambo 3) + boîte de rangement + joystick : 500 F. **Patrice Dupont, 4, allée des Hêtres, 78130 Les Mureaux. Tél. : 34.74.71.25.**

Amiga cherche contacts pour échange de jeux, utilitaires et news. **Richard Durano, Lot 5, la Charmeraie, 30510 Générac. Tél. : 66.01.87.49 de 19 h à 21 h et le week-end.**

Cherche contacts sur ST pour échange de jeux (news et autres). **Laurent Fabréga, domaine du Fleich, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.00.33.**

PC 3"1/2 cherche contacts sérieux. **Franck Fornasari, 9/10, place Fernig, 59000 Lille. Tél. : 20.86.08.25.**

Cherche contacts sur STE pour échanges de jeux, news et solutions. Région Pornichet et sa région. **Sylvain Guhur, 47, avenue des Bleuets, 44380 Pornichet.**

Echange ou vends jeux sur Amiga, surtout d'aventure. Possède toutes les nouveautés (Secret of Monkey Island version française). **Philippe Haout. Tél. : 20.57.21.50.**

Mon MSX2 s'ennuie, il recherche contacts sérieux sur Philips PS. Recherche souris à prix intéressant et trucs et astuces. **Michel Jandrau, 24, route de Royan, 17120 Cozes. Tél. : 46.90.98.16.**

Cherche contacts sur Amiga. Possède de nombreuses news (Wrath of the Demon, Mystical Defender etc.). **Olivier Lardinois, rue du Wainage, 77, 6220 Lambusart (Belgique).**

Cherche contacts sérieux sur C64. Possède environ 300 logiciels. **Romney Limauge, 15, rue Joseph-Moinil, 1360 Periwez (Belgique).**

Recherche sur Amiga, programmeur, coder, musicien, designer pour faire jeu sur les chevaux du zodiaque (d'autres jeux viendront ensuite dans le genre beat'em up). **Christophe Maricourt, 5, rue Jules-Romains, 75019 Paris. Tél. : 42.02.31.91.**

MSXiens possédant Turbo-R, Fray, Seed od Dragon, Quarth, Rune Worth, CD audio, et autres, souhaitent avoir contacts avec possesseurs de MSX2+ ou Turbo-R. **Stéphane Mauris, chemin des Grands Buissons 11, 1233 Sézenove (Suisse).**

Cherche contacts sérieux sur Amiga, région parisienne et normande. **Jérôme Macaigne, chez Mme Lewin, 24, route de la Croix, 78110 Le Vésinet.**

Club MSX liégeois cherche contacts sérieux sur MSX2/2+ pour échanges divers. Envoyez liste. **Alain Payez, 4, rue du Château-d'Eau, 4800 Pollen-Verviers (Belgique).**

Neophyte cherche désespérément Devpac 2 sur Amiga. Graphiste moyen cherche groupe pour démo. Achète "Bible de l'Amiga" : 150 F. Cherche contacts aussi. **Ba-Chong Pham, 6, rue des Cités, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.20.19.**

Echange, vends sur CPC K7 (jeux, utilitaires, démos, bidouilles, poke, listing). Je cherche pleins de contacts et club CPC. **Mickael Poupel, 23, allée Henry-Vaussard, 76620 Le Havre. Tél. : 35.54.08.72.**

Cherche contacts pour échanger jeux et démos sur Amiga 500. **Fayçal Rahal, 2, rue des Amandiers, chemin Laperlier, Alger (Algérie).**

Cherche contacts pour acheter ou échanger jeux CPC 464 K7. Possède beaucoup de jeux. Envoyez liste et coordonnées. **Raphaël Rivière, 5, résidence du Bois-des-Anglais, avenue de Verdun, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.21.69.38 après 18 h.**

Cherche contacts sérieux et rapides sur 520 STF. Possède news (Tortues Ninja, Cadaver, Lost Patrol, Int Soccer 3D, etc.) et oldies. **Eric Sabardu, 9, rue du Dr-Romefort, 33160 St-Médard-en-Jalles. Tél. : 56.05.76.09.**

Cherche contacts sur Thomson (TO8/9) pour échanger des originaux et copies. Envoyez liste. **Dominique Van Den Abbeel, 7, rue St-Simon, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.28.36.22.**

Macintosh cherche contacts pour échanger jeux et utilitaires du domaine public. **Bruno Vouhé, 6, impasse des Lilas, 79100 Thouars. Tél. : 49.66.26.04.**

Recherche jeux pour ST(E) à vendre ou à échanger. Contacts sympas. **Renald Vannicatte 3, rue de Compiègne, 59176 Masny. Tél.: 27.90.17.70 après 19 h.**

Cherche contacts sur Amiga dans la région de Lille pour échanger news. **Olivier Delos, 14/8, rue Marcel Rashia, 59130 Lambersart. Tél. : 20.93.07.71.**

Amiga users, vous recherchez des news à bas prix ! Contactez-moi ! **Michel Bortolin, 45, boucle du Breuil, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.37.63.**

Recherche contacts sur PC 5"1/4 et 3"1/2. **Gaëtan Mornet, 102, route de Guérande, 44600 St-Nazaire.**

DIVERS

L'ami Paulin vend un Canon X-07 + carte mémoire XP-140 + magnétophone K7 X-730 + imprimante 4 couleurs X-710 avec stylos et adaptateur secteur + cordons + bouquins (manuel de référence, guide de l'utilisateur, les mystères du X-97, prog. pour débutants, etc.) + environ 250 programmes (principalement des jeux). **Jean-Claude Paulin. Tél. : 42.00.33.05 poste 490.**

Vds ordinateur de poche Sharp Poket PC-1251 interface imprimante/micro K7 CE-125 avec AC adaptateur EA23E + papier thermique + manuel d'instruction "Le PC 1251 à l'écran", environ 35 programmes. **Jean-Claude Paulin. Tél. : 42.00.33.05, poste 490.**

Vds téléviseur tristandard (NTSC) sous garantie FNAC, avril 91, écran 36 cm. Prix : 2 000 F. **Alain Le Dong, 3, place Paul-Painlevé à Paris. Tél. : 43.25.35.59.**

Vds convertisseur Pal/RGB Péritel pour utiliser vos ordinateurs ou vos caméscopes PAL sur un téléviseur SECAM équipé d'une prise péritel : 500 F. **Didier Lavigne, 27, rue Victor-Hugo, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.68.18.**

Vds juke-box : 15 000 F à débattre. Valeur : 43 000 F ou échange contre borne d'arcade et une NEO-GEO ou bien juste contre borne d'arcade mais avec 1 ou 2 jeux. **Luca Casadei, 9, rue Le Sueur, 75116 Paris. Tél. : 45.00.38.92.**

Vds jeux sur NEO-GEO. Super Spy, Cyber Lip, Riding Hero, Ninja Combat, Top Player's Golf : 1 500 F pièce. **Patrick Lefol, 9, rue Pierre-Loti, 21000 Dijon. Tél. : 80.57.11.42.**

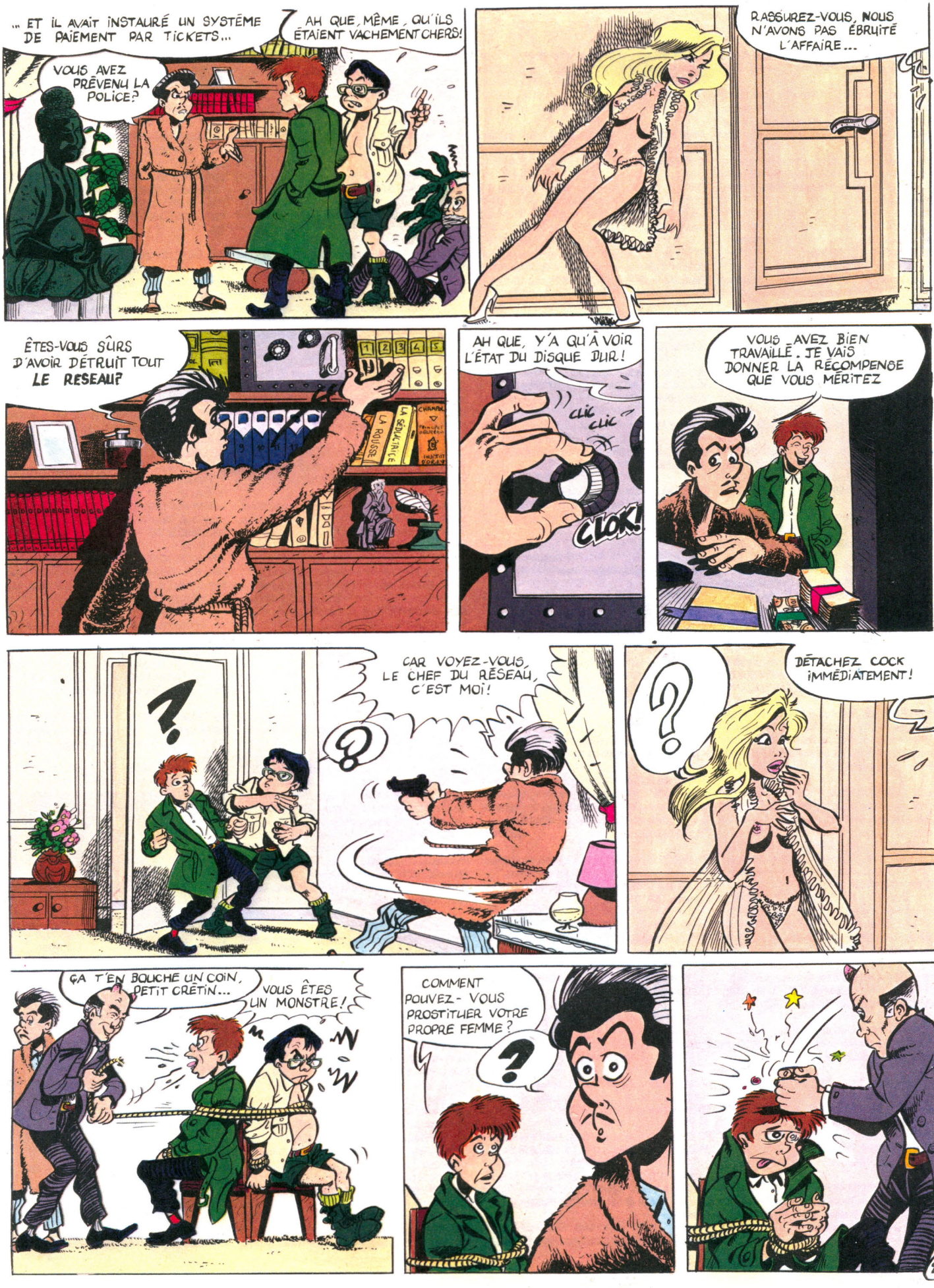
Vds imprimante matricielle de qualité courrier VW0030. Valeur : 2 840 F. Vendu : 1 500 F. Clavier musical Y-10 + FM Sound Synthétiseur Unit 2 + 2 cartouches de programmation Y501 et Y502. Le tout : 2 000 F à débattre. **Olivier Collery, 80, rue Gabriel-Péri, 94120 Fontenay sous-Bois. Tél. : 48.73.93.57.**

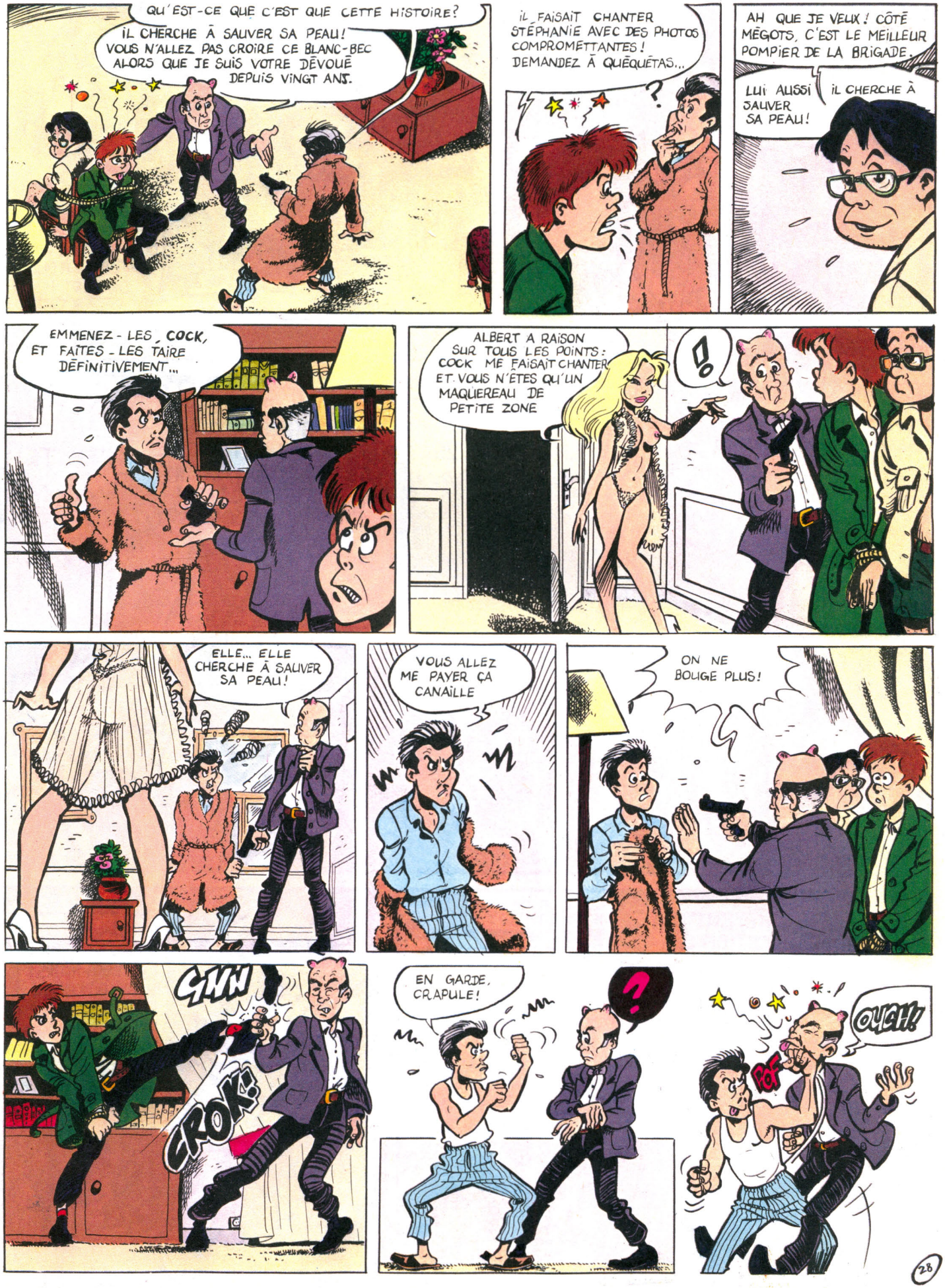
Vds 3865X 8/16 DD48 Mo, 2 lecteurs 5"1/4 et 3"1/2 + nombreux loiciels VGA 16 bits couleur. **Gaétan Séau, 8, bld des Faienceries, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.98.09.76.**

BON
POUR UNE ANNONCE GRATUITE

(valable jusqu'au 20 mars 1991)

Les petites annonces de Micro News sont gratuites et hyper-rapides ! Si vous renvoyez le bon ci-joint avant le 15 du mois en cours, votre annonce paraîtra dans le prochain numéro. Vous devez utiliser le bon à découper original, les photocopies ne sont pas acceptées.

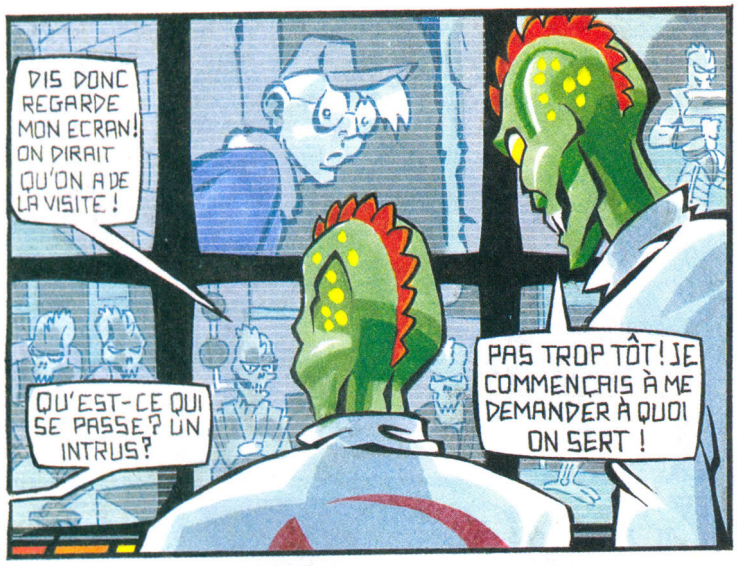

... ET IL AVAIT INSTAURÉ UN SYSTÈME DE PAIEMENT PAR TICKETS...
AH QUE, MÊME, QU'ILS ÉTAIENT VACHEMENT CHERS!
VOUS AVEZ PRÉVENU LA POLICE?
RASSUREZ-VOUS, NOUS N'AVONS PAS ÉBRUITÉ L'AFFAIRE...
ÊTES-VOUS SÛRS D'AVOIR DÉTRUIT TOUT LE RESEAU?
AH QUE, Y'A QU'À VOIR L'ÉTAT DU DISQUE DUR!
CLIC CLIC
CLOK!
VOUS AVEZ BIEN TRAVAILLÉ. JE VAIS DONNER LA RÉCOMPENSE QUE VOUS MÉRITEZ
CAR VOYEZ-VOUS, LE CHEF DU RÉSEAU, C'EST MOI!
DÉTACHEZ COCK IMMÉDIATEMENT!
ÇA T'EN BOUCHE UN COIN, PETIT CRÉTIN...
VOUS ÊTES UN MONSTRE!
COMMENT POUVEZ-VOUS PROSTITUER VOTRE PROPRE FEMME?

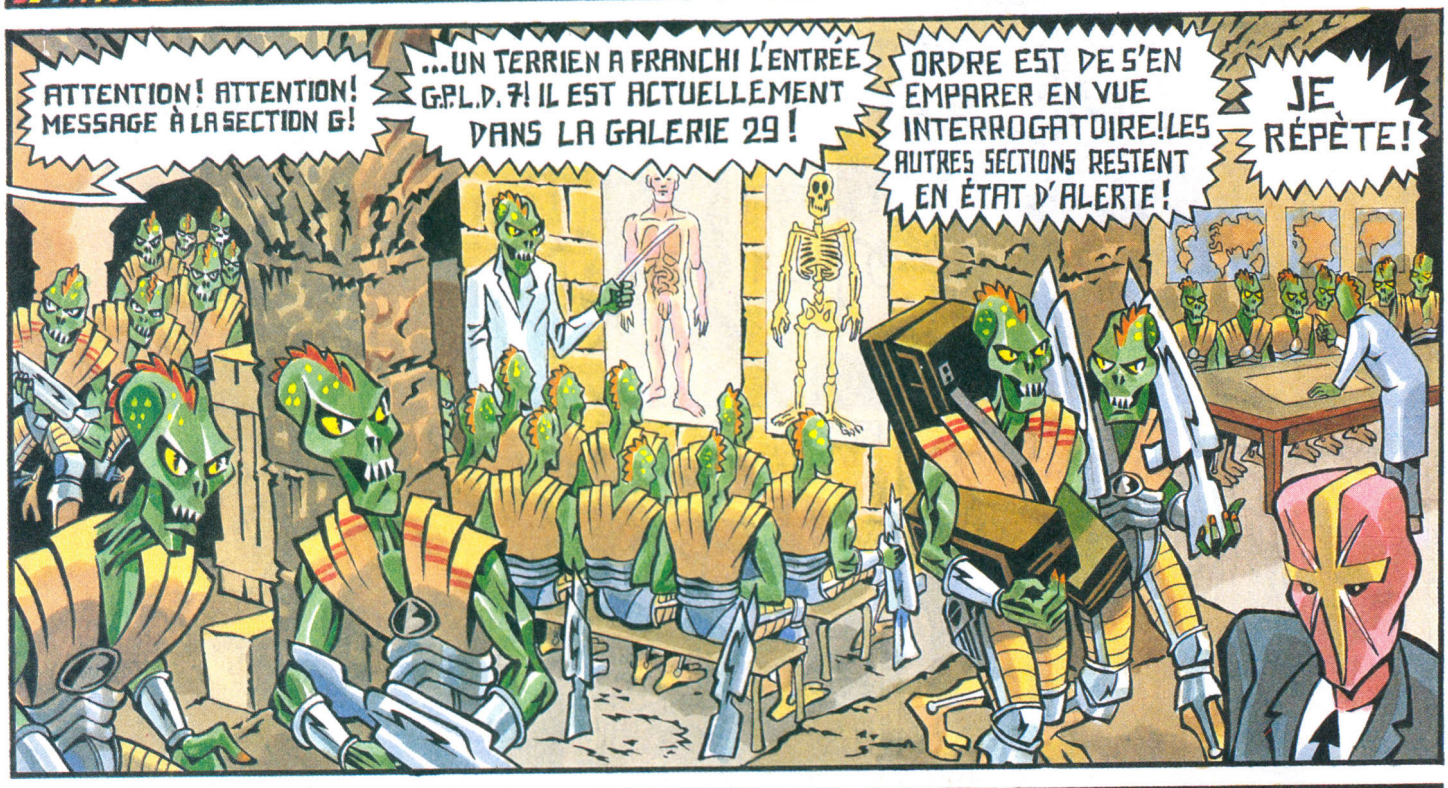

QU'EST-CE QUE C'EST QUE CETTE HISTOIRE?
IL CHERCHE À SAUVER SA PEAU! VOUS N'ALLEZ PAS CROIRE CE BLANC-BEC ALORS QUE JE SUIS VOTRE DÉVOUÉ DEPUIS VINGT ANS.
IL FAISAIT CHANTER STÉPHANIE AVEC DES PHOTOS COMPROMETTANTES! DEMANDEZ À QUÉQUÉTAS...
?
AH QUE JE VEUX! CÔTÉ MÉGOTS, C'EST LE MEILLEUR POMPIER DE LA BRIGADE.
LUI AUSSI IL CHERCHE À SAUVER SA PEAU!
EMMENEZ-LES, COCK, ET FAITES-LES TAIRE DÉFINITIVEMENT...
ALBERT A RAISON SUR TOUS LES POINTS: COCK ME FAISAIT CHANTER ET VOUS N'ÊTES QU'UN MAQUEREAU DE PETITE ZONE
!
ELLE... ELLE CHERCHE À SAUVER SA PEAU!
VOUS ALLEZ ME PAYER ÇA CANAILLE
ON NE BOUGE PLUS!
GHN
CROK!
EN GARDE, CRAPULE!
?
OUCH!
PAF
28

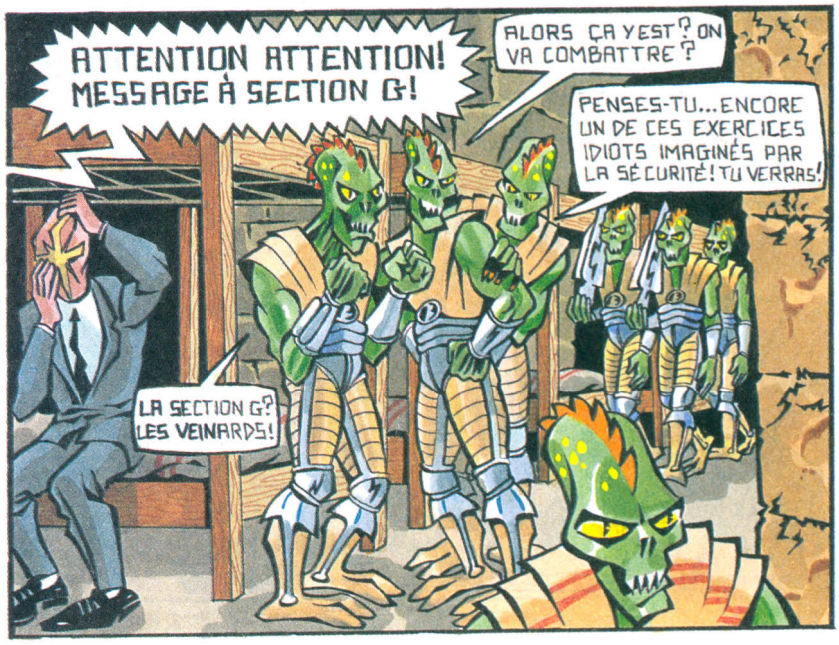
A suivre...

BARGON ATTACK

RASHEED + MARC BROTHERS







A suivre...

NOUVEAU ! TELECHARGEZ SUR 3615 MICRONEWS !

Dès le **1er septembre, 3615 MICRONEWS** vous offre un nouveau service : le **téléchargement**.
Des centaines de logiciels du domaine public ou autres sur **Atari ST**, **Amiga**, **PC et compatibles** ; une logithèque à un **prix imbattable** accessible en un **temps record** grâce à un simple câble et au logiciel *Télénews* que vous pouvez vous procurer sur simple demande (voir bon de commande ci-joint).
Au fil des semaines, cette nouvelle rubrique évoluera et d'autres formats - comme **Thomson**, **MSX** et **CPC** viendront grossir les rangs du catalogue de softs.

I M P O R T A N T !

Vous êtes **programmeur amateur** et avez réalisé un nombre considérable de logiciels qui dorment dans un tiroir. N'hésitez pas à les faire sortir de l'ombre et à en faire profiter l'audience de **3615 MICRONEWS** ! Chaque logiciel accepté et mis au catalogue sera rémunéré. Pour tout envoi ou demande de renseignements, contacter *Dédale Télématique, 5, rue Claude-Mivière, 92270 Bois-Colombes* - ou consulter le **3615 MICRONEWS**, rubrique Téléchargement.

BON DE COMMANDE

Nom : .....
Prénom : .....
Age : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : .....
Ville : .....

Je commande :
❑ Le kit Télénews (câble + logiciel) : 149 F
❑ Le logiciel Télénews : 55 F
❑ Le câble seul : 110 F

Total : F (frais de port inclus)

Je possède un :
❑ Atari ST ❑ MSX
❑ Amiga 500 ou 2000
❑ PC 5"1/4
❑ PC 3"1/2

Veuillez adresser votre règlement par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de **Dédale Télématique** (5, rue Claude-Mivière, 92270 Bois-Colombes).

Rosie Zoumette
AAH QUEL TRAVAIL MAGNIFIQUE ...
C'EST DE L'ART BRUT, INTÉGRAL
PLUS QUE ÇA C'EST L'ESPRIT SINGULIER AU PLURIEL.
COMME VOUS DITES... C'EST L'ÂME MYSTIQUE, MÊME, DE L'IMAGE.
UN CHEF D'OEUVRE... UN GESTE SPIRITUEL
C'EST UNE OEUVRE ABSOLUE, DÉFINITIVE... BRAVO, CHER AMI, QUEL TALENT.
FAUT AVOUER QUE JE SUIS PAS MAL DOUÉ EN TANT QU'ARTISTE... MAIS AUSSI COMME TECHNICIEN DE PREMIÈRE FORCE.
GLUP
OS
GASP
VOYEZ MON IMPÉRISSABLE INVENTION... LE PREMIER MATOFLEX MOBILE ... GENIAL NON ?!

BRAVO ! FELICITATIONS MESSIEURS !!!
J'APPRÉCIE VOTRE GOÛT POUR L'ART VRAI.
MAIS VOYEZ-VOUS, MOI AUSSI JE M'INTÉRESSE À LA PHOTOGRAPHIE INDISCRÈTE... J'AI UN MAGNIFIQUE STYLOMATON AUTOFOCUS À QUARTZ
TRÈS DISCRET
UNE RÉVOLUTION TECHNOLOGIQUE.
EN CONNAISSEURS, QUE PENSEZ-VOUS DU RÉSULTAT ?
MON DIEU... JE CROIS QUE JE VIENS D'ÉTOUFFER DANS L'ŒUF UN NOUVEL ÉLAN ARTISTIQUE.

AMSTRAD ET MICRO NEWS

L'ABONNEMENT QUI FAIT BOUM !

ECONOMISEZ 3 NUMEROS EN VOUS ABONNANT !
1 an 199 F (au lieu de 278 F)
(11 numéros dont 1 numéro spécial été)

GAGNEZ UNE DES TROIS CONSOLES AMSTRAD GX 4000
offertes chaque mois
à trois nouveaux abonnés tirés au sort.

☐ Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 199 F.

A retourner à Micro News, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

Nom :.....Prénom : .....
Adresse : .....
Ville :.....Code postal : .....
Type de machine possédée : .....Age : .....

ETRANGER ET DOM-TOM + 95 F Mandat uniquement

BLAGUES A PART

*Envoyez vos histoires drôles - plusieurs de préférence - à **Micro News, Blagues à part, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.** Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix ou bien des anciens numéros du journal pour les envois courts (précisez les numéros souhaités).*

Un type dit à son meilleur ami :
- Tu sais que ta femme se promène dans la rue sans slip ?
- Hein ? Qui t'a dit ça ?
- C'est mon petit doigt !

Ce petit garçon, chez lui, rentre dans la salle de bains et voit sa mère complètement nue. Il lui demande : - Qu'est-ce que c'est que tous ces poils ?
- C'est la perruque de Brigitte Bardot, mon petit !
Tout content, il sort de la salle de bains et pénètre dans la chambre de ses parents, où son père est complètement déshabillé : - Oh dis, papa ! C'est quoi tous ces poils ?
- La perruque de Charles Bronson, mon garçon...
Le gamin, tout joyeux, sort alors de la chambre de ses vieux... Au moment de se coucher, il regarde son sexe et dit : - Bonne nuit, Kojak !

Savez-vous comment on dit Florent Pagny en polonais ?
- Lèche Vanessa !

Dans le jardin d'un couvent, les sœurs font de la bicyclette, en criant, tapant, crachant, ululant...
- Stop ! s'écrie la mère supérieure, si vous n'arrêtez pas tout de suite ce vacarme, je remets les selles !

Comment reconnaît-on un Belge dans un sous-marin ?
C'est le seul qui ait un parachute...
Mais comment reconnaît-on un Français dans un sous-marin ?
C'est le seul qui court après le Belge pour lui piquer son parachute...

Une mère et une fille, péripatéticiennes, exercent leur coupable industrie sur le même trottoir. Mais le soir venu, la recette de la fille est dix fois supérieure à celle de sa génitrice et pourtant elles ont eu à peu près le même nombre de clients...
- Mais comment obtiens-tu ce résultat - je suis encore bien foutue pour mes cinquante ans !
- C'est simple maman, lorsque l'homme se déshabille, je glisse un haricot magique dans mon petit endroit. Lorsque le type me pénètre, le haricot émet une petite détonation et je crie "Oh, tu as brisé ma virginité, cela te coûtera 10 fois plus !" Et en général ils payent.
La mère riposte - d'accord, donne-m'en une vingtaine !
Le jour suivant, un homme aborde la mère. Arrivés dans la chambre, l'homme se dévêt et la mère, décidée à mettre le paquet, glisse une dizaine de haricots magiques dans son vagin. Le type s'active et on entend soudain une énorme explosion. La vieille s'écrie donc : - Oh, tu as brisé ma virginité, maintenant cela te coûtera 10 fois plus ! Et l'homme en pleurs :
- Je te donnerai dix fois plus si tu me dis où sont passées mes valseuses !
(Joël Geissert)

Une institutrice entre dans la classe avec une robe rouge et pose la question :
- Qu'est-ce qui est rouge et qui chante très bien ?
- Vous, madame ! répond un élève studieux.
- Mais non, dit l'institutrice, mais c'est gentil d'y avoir pensé...
Le mauvais élève, Toto, pose alors la question suivante :
- Dites, madame, qu'est-ce qui a le bout rouge, qui est dur et qui est dans ma poche ?
- Voyons, Toto !
- Eh non, rétorque le garnement, c'était une allumette, mais c'est gentil d'y avoir pensé !!!
(Benoît Van Der Maren)

Et dans un tout autre genre... Qu'est-ce qui est rouge et attendrissant ?
- Un bébé qui suce une lame de rasoir...

Une jeune femme pénètre dans un commissariat, encore toute tremblante :
- J'ai été violée par un Belge, dit-elle pitoyablement.
- Comment saviez-vous que c'était un Belge ?
- Parce que j'ai dû mettre la main à la pâte...

CRUCITOP

SOLUTION DU N°44

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	J	O	N	C	T	I	O	N
2	O	P	U	L	E	N	C	E
3	Y	■	L	E	■	E	■	G
4	S	E	S	■	K	S	A	R
5	T	U	■	R	A	■	V	E
6	I	■	S	A	P	A	I	S
7	C	R	E	M	O	N	E	S
8	K	A	M	I	K	A	Z	E

HORIZONTALEMENT

1. A l'intérieur d'un atoll ou autour de Brooke Shields. Article défini.
2. En les. Difficulté ou hoquet.
3. Prénom féminin.
4. Pronom personnel. Fis ce qu'une cigarière accomplit des dizaines de fois par jour.
5. Post meridiem. Au masculin, troisième personne du pluriel.
6. Conjoignantes.
7. Elle recueille des bribes.
8. Poubelle d'alignements géométriques sur Nec (titre de jeu).

VERTICALEMENT

1. Ils sont vraiment dénués de tout instinct de conservation (titre de jeu).
2. Continent plutôt jaune. Contrôle le pétrole arabe.
3. Sentis très mauvais.
4. Roman où Senancour raconte sa vie.
5. Théâtre japonais. Nouvelle politique postléninienne.
6. Accoutuma.
7. Unité de mesure chinoise. Jeune pilote de F1 français.
8. Assujettir deux rails par leurs extrémités au moyen d'une plaque d'acier.

	1	2	3	4	5	6	7	8
1						■		
2			■		■			
3							■	
4			■					
5		■			■			
6								
7								
8								

THEMATIQUE DU TRUISME

En ces heures graves où les communiqués sur la guerre du Golfe se disputent la palme de la désinformation et font assaut de verbosité abstruse, nous avons lu dans certain organe de presse quelque chose qui remporte vraiment le pompon en matière de non-dit qui ne veut rien dire parce qu'il n'y a rien à dire ni à redire. Voilà le monstre : "*Tiens, un édito qui ne parle pas de la guerre. Ça change, non ? On s'est tous réunis, et on a longtemps réfléchi : est-ce qu'on leur en parle, est-ce qu'on fait des blagues sur le sujet, est-ce qu'on dit tout simplement qu'on a décidé de ne pas en parler ? Finalement, on a choisi de ne même pas évoquer le sujet.*"
Nous conseillons aux auteurs de ces phrases mémorables de se lancer illico dans la politique politicarde...

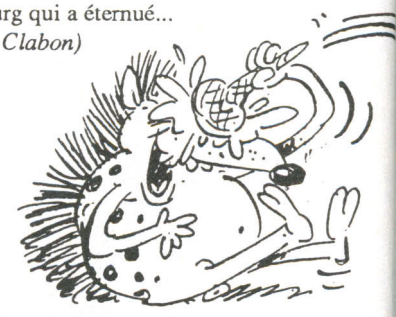
Une femme rencontre une de ses connaissances... Ils discutent de la pluie et du beau temps, puis le type déclare :
- Bon, au revoir, je vais aller voir en queue s'il n'y a pas de nouvelles têtes !
A quoi la femme répond : - Eh bien, moi, je vais faire exactement le contraire...

○

Quel est le légume le plus malchanceux ?
C'est l'artichaut : on lui coupe la queue, on lui arrache les poils et on lui bouffe le cul !
(Raphaël Hunold)

○

Qu'est-ce qu'une piste goudronnée de trois kilomètres de long ?
Gainsbourg qui a éternué...
(Maxime Clabon)



LA COLLEC' D'ERIC SATYRE

FINEST ERIC SATYRE SOFTWARE

(Collection FESS - domaine public - les disquettes les plus hard - attention cuisine épicée - show devant !)

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F
(sauf CPC)

ATARI ST
(Les disquettes n° 3 et 4 ne fonctionnent pas sur STE)
FESS n° 1 (Samantha Fox + show X)
FESS n° 2 (Cicciolina)
FESS n° 3 (Asiatic Beauties)
FESS n° 4 (Charmes en gros plan)
FESS n° 5 (Slide-show)

AMIGA
FESS n° 6 (Blue Show 1)
FESS n° 7 (Blue Show 2)
FESS n° 8 (Topless Girls)
FESS n° 9 (Samantha Fox)
FESS n° 10 (Maxi porno - 1 Mo de RAM)

COMMODORE 64
FESS n° 11 (Girls, girls, girls)

LES MEGADEMOS MICRO NEWS POUR AMIGA

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F

- MEGADEMO n° 1 (*Red Sector 2*, fonctionne avec *Red Sector* 1)
- MEGADEMO n° 2 (*Scoopex*)
- MEGADEMO n° 3 (*Rebels Coma*)
- MEGADEMO n° 4 (*Rebels Megablast*)
- MEGADEMO n° 5 (*Kefrens 2*, fonctionne avec *Kefrens 1*)
- MEGADEMO n° 6 (*Avenger*)
- MEGADEMO n° 7 (*Alcatraz*)
- MEGADEMO n° 8 (*Kefrens 1*)
- MEGADEMO n° 9 (*Red Sector 1*)
- MEGADEMO n° 10 (*Mental Hang-Over*)

Bon de commande à retourner à Micro News, MEGADEMOS / LA COLLEC' ,
2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

Nom : .....
Adresse : .....
.....
.....
.....
Tél. : .....

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre
Je certifie être majeur (pour la Collec' uniquement)
Signature :

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12
Total à payer	

L'INITIATEUR!

L'ELECTRONIQUE par la pratique tous les mois 22 F chez tous les marchands de journaux
Montages - Réalisations - Bancs d'essais - Mesure etc...

SCREEN CHOCS

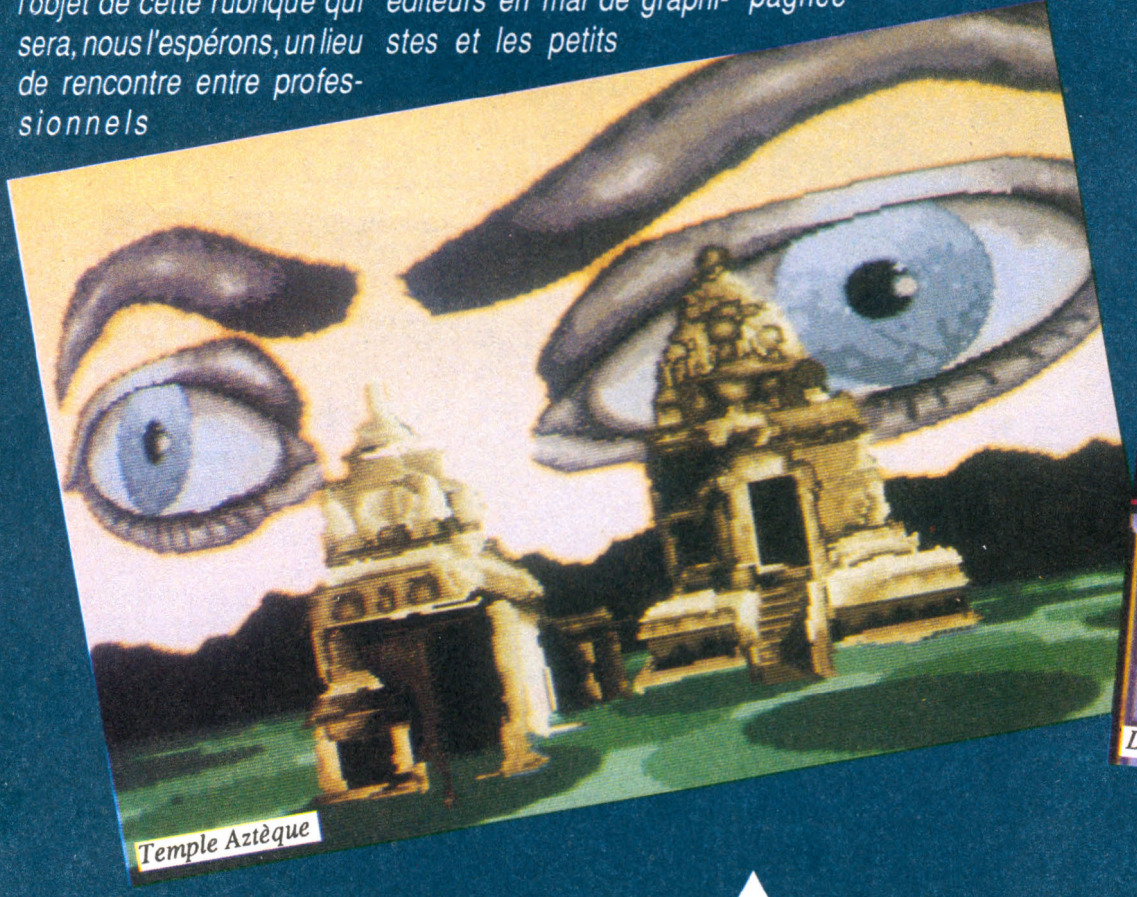
Après une longue absence, la rubrique haute en couleur refait son apparition dans Micro News...

Les véritables amateurs d'art - du septième comme des autres d'ailleurs - jettent plus volontiers leur dévolu sur une œuvre en fonction de l'auteur plutôt qu'en raison de sa réelle beauté... Rassurez-vous, tel n'est pas l'objet de cette rubrique qui sera, nous l'espérons, un lieu de rencontre entre professionnels du pixel peu ou pas connus et amateurs, vous en l'occurrence, qui nous feront profiter mois par mois de ce qui se fait de mieux en matière de graphismes sur ordinateur. Peut être même servira-t-elle de lien entre éditeurs en mal de graphistes et les petits génies de la palette dont vous participez certainement.

Alors, si vous vous sentez l'âme d'un artiste des temps modernes, n'hésitez pas à nous faire parvenir vos dessins sur disquette (accompagnée d'une lettre désignant la machine, le nom du logiciel utilisé et expliquant éventuellement la procédure de chargement des images - CLI, autoboot etc.), ainsi que vos nom, âge et adresse à Micro News, Screen Chocs, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

A l'affiche ce mois-ci : ***Jean-Michel Cour*** *et son* ***Temple Aztèque*** *sur Amiga (très prometteur ce garçon, n'est-ce-pas ?) et* ***Dominique Giroux*** *pour sa fabuleuse adaptation de* ***Drakkhen*** *d'Infogrames sur FM-Town.*

Attention ! N'abusez pas de Screen Chocs, *sous peine de cécité prolongée...*



Temple Aztèque

Drakkhen

akkhen
Drakkhen
To see you here mean
ROMUALD receives
28 damage points
WILLOW receives
29 damage points
Drakkhen
Drakkhen

CE N'EST QU'UN AU REVOIR ?

Depuis le 1er février, c'est officiel : Elie Kenan, P.-D.G. d'Atari France et Sam Mamane, directeur du Développement et plus particulièrement du département Atari Business, ne sont plus... P.-D.G. et directeur du Développement. **Daniel Hammaoui**, l'ancien Directeur commercial, qui s'occupait essentiellement du département Atari loisirs - Atari tout court, quoi ! -, succède à Elie Kenan.

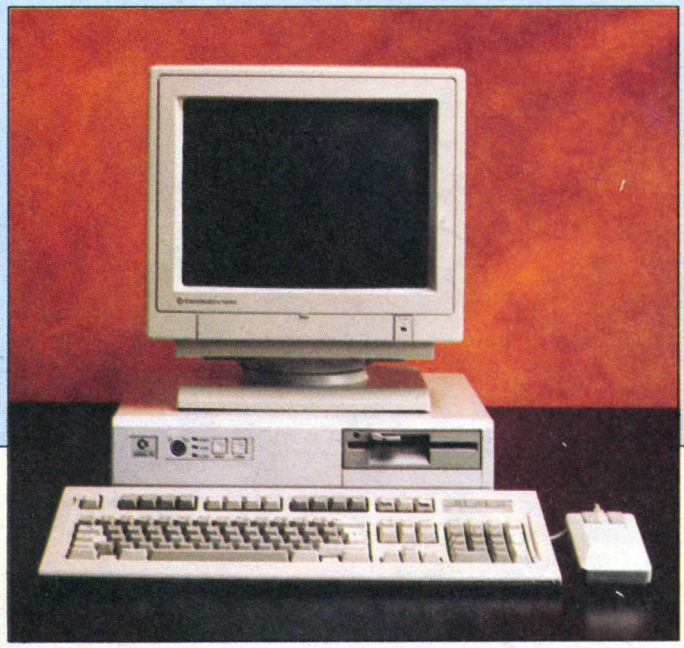
Ce dernier, qui il y a cinq ans avait accepté d'aider Jack Tramiel à monter la filiale française, estime sa mission accomplie et s'en va voir ailleurs s'il fait bon. Nous leur souhaitons à tous deux bonne chance dans leurs futures activités.

Daniel Hammaoui, nouveau Directeur Général d'Atari France.

LES NOUVEAUX PC COMMODORE

Une nouvelle gamme de compatibles PC signée Commodore fait son entrée sur le marché : les **Slim Line**. Ces deux 386SX ont pour particularité d'être ultraplats, mais ce n'est pas leur seul atout... Qu'ils soient à 16 ou à 20 MHz, ils affichent chacun des performances haut de gamme : 1 Mo de RAM extensible à 5 Mo, VGA et Super VGA, disque dur de 40 à 100 Mo etc.

Tout ça pour un prix ultracompétitif à partir de 13 990 F pour la version 16 MHz, dotée d'un écran VGA et disque dur 40 Mo.



BONNE PRISE EN MAIN

Logic 3, nouveau venu dans le monde des fabricants de joysticks, propose une manette hors du commun.

D'un look très futuriste - le **Sting Ray** rappelle assez l'allure des armes employées par les héros de *Star Trek* - cette manette se distingue par la possibilité qu'elle a d'être maintenue aussi bien de la main gauche que de la main droite, afin d'assurer le meilleur contrôle possible.

Rédacteur en chef :
Georges Brize
Secrétaire de rédaction :
Jean-Henri Derveaux
Chefs de rubrique :
Sylvain Allain (consoles)
Jean-Claude Paulin (micros)
Ont collaboré à ce numéro :
Fabrice Bellet,
Bernard Jolivalt,
Claude Le Moullec
Dominique Liard
Frédéric Markus,
David Téné,
Jacques de Schryver
Jean-Yves Trétout,
Philippe Truchet,
Ho Utsumiya
Directeur artistique :
Jean-Marc Gasnot
Chef de publicité :
Laurent Wiernik
Publicité - Promotion :
SAP,
70, rue Compans,
75019 Paris
Tél. : 42.00.33.05
Abonnements :
Odette Lesauvage
P.A., renseignemements et réassort :
Franck Maillochon
Correspondants permanents à l'étranger :
Kelly Beswick, Kati Hamza,
Gordon Houghton ,
Tony Takoushi (GB),
Mina Cosnefroy (USA),
Fuminori Takahashi (Japon)
Illustrations :
Hamid Boussouf,
Carali, Coucho,
Jaap, Alain Lambert,
Lerouge, Rasheed
Flashage :
Janjac
Photogravure :
Photocop,
Atelier André Michel
Impression:
B.V. Roto
Dépôt légal :
1er trimestre 1991
Numéro d'éditeur : 2
Commission paritaire : en cours
Distribution :
S.A.E.M. Transport Presse
Directeur commercial :
J.-P. Reiter
Directeur des ventes :
Joël Petauton
Inspecteur des ventes :
Société PROMEVENTE,
M. Michel Iatca,
24-26, bd Poissonnière,
75009 Paris
Tél. : 45.23.25.60
Fax : 42.46.98.11
Edité par les Publications G. Ventillard,
2 à12, rue de Bellevue,
75019 Paris
Tél. : 42.00.33.05
Télécopie/Fax :
42.41.89.40
P.-D.G.,
Directeur de la publication :
Jean-Pierre Ventillard
Copyright MICRO NEWS, Paris 1991

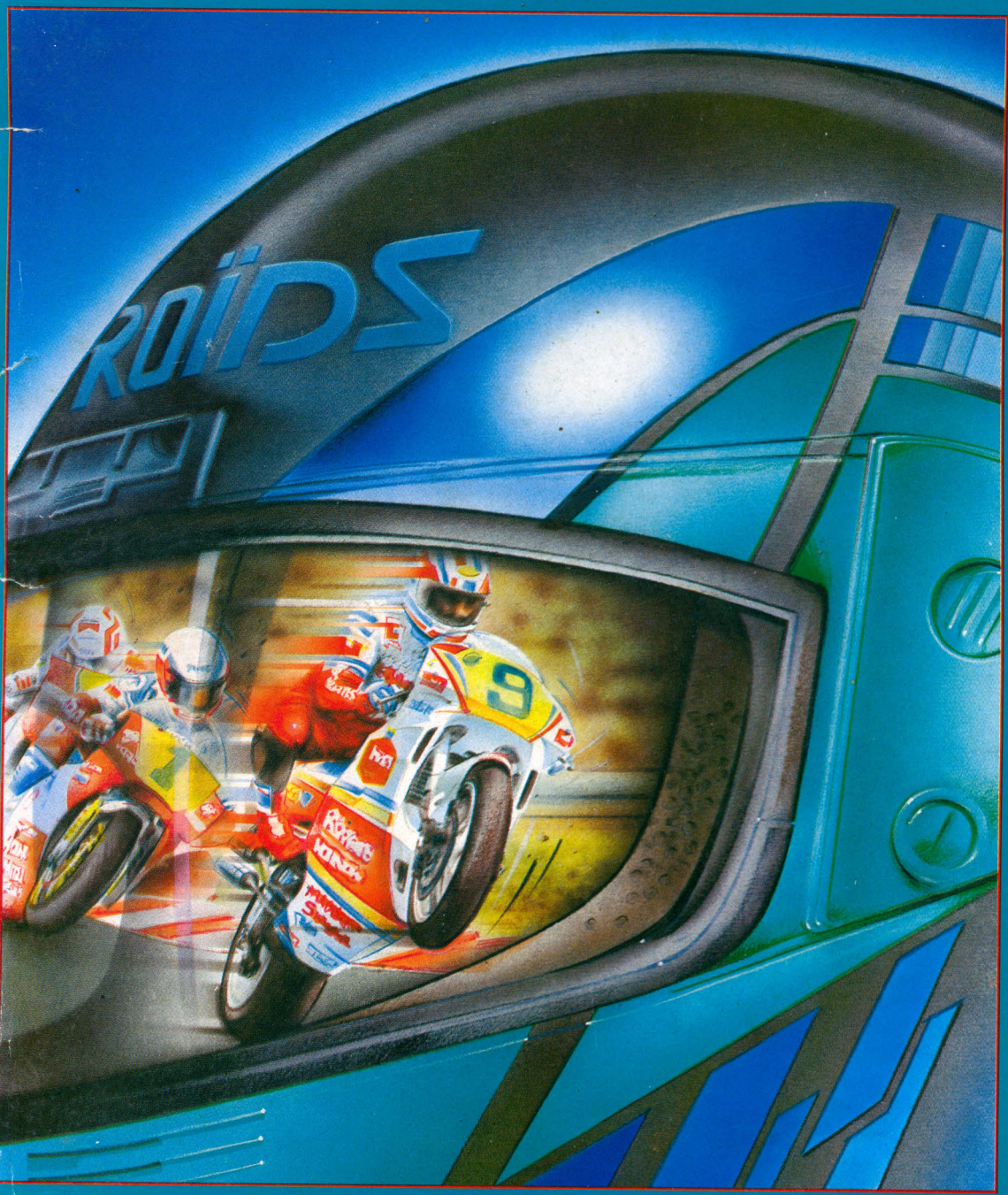
OJD DIFFUSION-PUBLICITE 1989

APRES G.P. 500, 150 000 EXEMPLAIRES VENDUS DANS LE MONDE,

MICROÏDS PRÉSENTE

GRAND PRIX 500 2

DISPONIBLE POUR ATARI ST - IBM PC - PS ET COMPATIBLES - AMSTRAD CPC - AMIGA



- 12 CIRCUITS DU CHAMPIONNAT DU MONDE DANS LEUR TRACÉ AUTHENTIQUE.
- 1 OU 2 JOUEURS SIMULTANÉS.
- SUIVI DE LA PROGRESSION DE N'IMPORTE LEQUEL DE VOS CONCURENTS.
- LA CAMÉRA PEUT ÊTRE PLACÉE SUR CHACUN DES CONCURENTS : 8 POINTS DE VUE POSSIBLES.

MICROÏDS

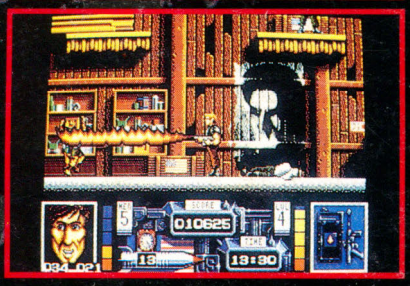
MICROÏDS 58, Chemin de la Justice - 92290 CHATENAY-MALABRY - Tél. (1) 46 32 24 35 - Fax. (1) 46 32 25 64

COMMANDEZ DES DÉMOS ET DES POSTERS SUR 36-15 MICROÏDS

L'ARME SECRETE DE L'AMERIQUE

Des superchasseurs superchangés qui risquent tout pour défendre L'Amerique contre les forces les plus destructrices du monde.

NAVY SEALS



Une unité de combat d'une force indomptable, puissante et courageuse.
Une équipe de sauvetage d'un talent et d'une audace sans pareille:
LES MEILLEURS DES MEILLEURS.
Un thriller d'une puissance incroyable rempli d'action-arcade basé sur des missions héroiques de l'élite entrainée dans un unité de commando... Les US NAVY SEALS.
Vous avez un certain nombre de missions périlleuses à remplir; manoeuvrez l'ennemi, détruisez les sites des missiles ennemis, et sauvez les otages.
Vous commencerez par un briefing, et vous finirez peut-être par une victoire... Entre les deux, cela risque de faire tres mal!

DISPONIBLE SUR ATARI ST/STE, AMIGA et AMSTRAD CARTOUCHE

ocean®

SFMI
BP 114
06560 VALBONNE

ORION PICTURES CORP.
© COPYRIGHT 1990